
ste mes en el CD de PlayStation: demos jugables de Cool Boarders,
ommad & Conquer, Trash It, Adidas Power Soccer Int. '97
SORTEO FANTÁSTICO DE 50 CAMISETAS RIOT
Edición Oficial Española
PlayStation™
Magazine
Número 5
75 Ptas.
al del
arcófago
Exhumed
La fiebre del manga I
ediciones zinco Multimedia
Sólo una partida más
¿Eres adicto a los juegos?
NALISIS:
MECHWARRIOR 2
TOTAL NBA '97
LIFE FORCE TENKA
DARK FORCES
NHL FACE OFF '97
00005
8 414090 112772

Derrapando a casi trescientos kilómetros por hora. Subiendo la temperatura del motor hasta reventarlo, dejando

SI TE APETECE,

a todos tus competidores en la cuneta. Convirtiéndote en el dueño y señor de la carretera. Porque el nuevo

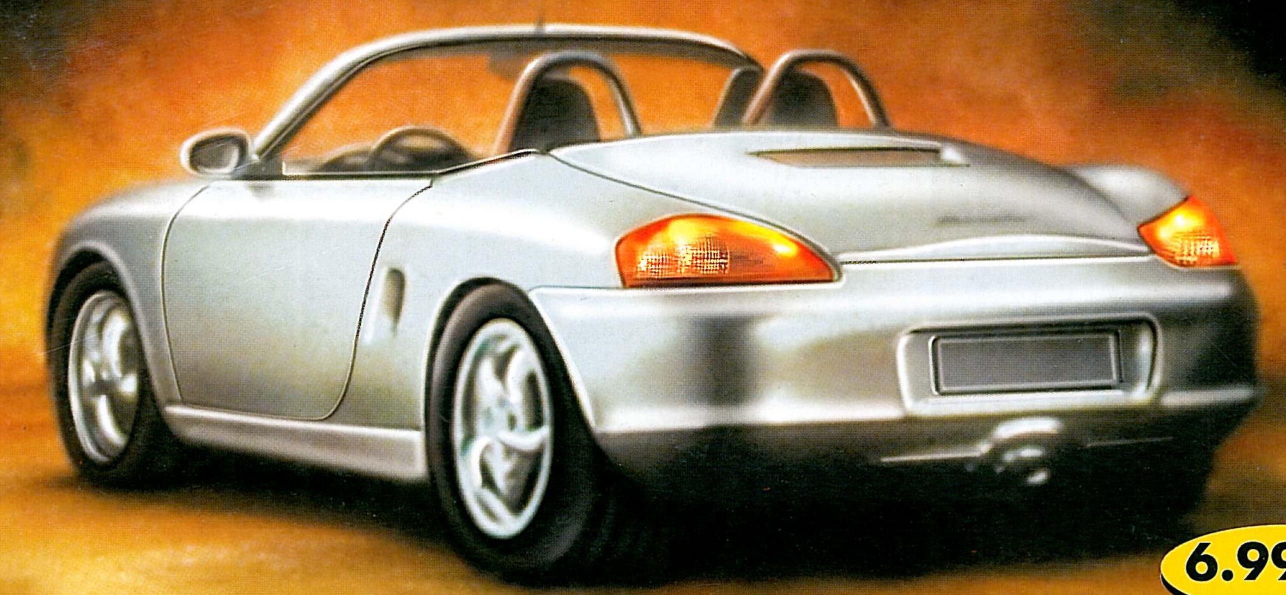
CONDÚCELO A

PORSCHE CHALLENGE de Sony PlayStation es como conducir un Porsche en la vida real. Siente toda su potencia.

240 Km/HORA.

Y si te apetece, condúcelo a 240 kilómetros por hora... aquí no tienes límite de velocidad.

















Cualquier duda que tengas sobre PlayStation puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS

Exclusivo para PlayStation.



™

Editorial

«Muere aplastado por una avalancha de cuestionarios el equipo de *PlayStation Magazine.*» Sí, queda un tanto sensacionalista. ¿Qué os parece algo así como: «Hemos recibido una avalancha de cartas con las respuestas al cuestionario que publicamos el número pasado.» Mucho mejor (y «avalancha» sigue presente, para conservar un poco de dramatismo).

Lo cierto es que estamos desbordados por las miles de sugerencias, felicitaciones y hasta críticas vitriólicas que nos habéis enviado en las últimas semanas.

No os quepa duda de que vuestras propuestas se traducirán en una mejora sustancial de la revista. De momento, hemos incluido más reportajes y entrevistas en relación con la cultura PlayStation.

Pero el alcance de las novedades en *PlayStation Magazine* no se agota ni mucho menos con este tipo de reportajes, así que será mejor que no adelantemos acontecimientos.

De momento, muchas gracias por vuestra participación. Os prometemos estar a la altura de vuestro entusiasmo. Y si no, ya sabéis: que siga la avalancha.

Sergio Arteaga
Director



PlayStation Magazine 5

Sumario

PlayStation Magazine 5 Mayo 1997

Staff
Edita: **Ediciones Zinco S.A.**
Director edición española: **Sergio Arteaga**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Redactor: **David Readman**
Coordinación editorial: **M.ª Jesús Querol**

Maquetación electrónica:
Annabel Mulà, Toni Pasíes, Pablo Hervás, Miguel Ángel Escobar, Luis Guillén.

Colaboradores:
Roberto Alberdi, Amadeo Brugués, Eugenio García, Gemma García, Asunción Guasch, Javier Lezcano, Miguel López, Arnau Marí, Rosa Martí, Jordi Mas, Salvador Montserrat, Jorge Navarrete, Elizabeth Ortega, Amparo Revert, Mario Reyes, Silvia Roca, Mari Carmen Sánchez, David Sancho, Carles Sierra, Pablo Torrent, Javier Vico y Nuria Villena.
Corrección: Carmen Arias y Marcos Poquet.

Dirección Editorial
Director Gerente: **Alberto Torres**
Director de Producción: **Hans Ludwig Kötz**
Director Editorial: **Alfred Comín**
Director Técnico: **Francesc Sistach**

Publicidad:
Director: **José Colino**

Barcelona:
Carmen Ruiz
Avda. de Roma, 157, 9.º
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85 Fax: (93) 323 72 37

Foreign Rights: **Hans Ludwig Kötz**
Circulación y márketing: **Fco. Morales**

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones S.A.
Monastir, 23. Barcelona
Tel: (93) 280 43 40 Fax: (93) 280 39 74

Suscripciones:
Ediciones Zinco Multimedia
Avda. Roma, 157 9.º
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85 Fax: (93) 323 72 37

Redacción PlayStation Magazine:
Tel: (93) 451 06 99 Fax: (93) 451 84 68

Impresión:
Printer IGSA Tel: (93) 451 84 68
Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Prited in Spain

Distribución
Coedis S.A. Avda. de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, SA
Sud América 153,1290 Buenos Aires
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D. G. P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Lodoga, n.º 220
Colonia Anahuac-Delegación Miguel Hidalgo
03400 México D.F.
Tel: 531 10 91

PrePlay



PlayTest



Sumario general



CD de regalo de PlayStation Magazine n.º 5

102

Este mes tus neuronas sufrirán una lenta agonía con los estimulantes rompecabezas de *Trash It*. Además, disfrutarás con las sabrosas demos de *Robotron X* y *Command and Conquer*, dos veteranos que se resisten a dejar de estar en el candelero. Te ofrecemos también aperitivos de *Cool Boarders* y de la nueva versión de *Adidas Power Soccer*, ahora con un aire más internacional. ¡Buen provecho!




Command & Conquer


Robotron X


Trash-It


Adidas Power Soccer International


Cool Boarders



Los más vendidos

1 **Total NBA ´97** (Sony)
2 **Porsche Challenge** (Sony)
3 **Samurai Shodown III** (Sony)
4 **Tomb Raider** (Proein)
5 **ISS Deluxe** (Konami)
6 **Player Manager** (Proein)
7 **Tekken 2** (Sony)
8 **Command & Conquer** (Virgin)
9 **Tobal No. 1** (Sony)
10 **Cool Boarders** (Sony)

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

Deserción de gigantes en Sega y Nintendo

VF y *Turok* se pasan a la PlayStation

Sony está montando la artillería para la próxima fase de desarrollo de la PlayStation, y esto concierne a dos de los títulos más importantes de los rivales de la consola gris. En efecto, nos llegan noticias de que no sólo está en camino una versión de *Virtua Fighter* para PlayStation, sino que Acclaim fabricará una versión de *Turok Dinosaur Hunter* para la consola de Sony.

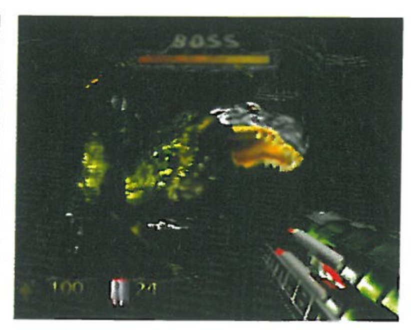
Mientras se ultima la fusión de Bandai y Sega, el presidente de la primera ha expresado su intención de producir juegos para PlayStation, y de acuerdo con anuncios previos, que ratificó personalmente, *Virtua Fighter* será uno de los primeros de la lista.

Un título cuya conversión está confirmada es *Turok Dinosaur Hunter*, uno de los primeros juegos de Nintendo. *Turok* promete ser un fichaje de éxito, con visos de superar a *Doom*. Tras reconocer enormes pérdidas, Acclaim ha puesto sus esperanzas en la PlayStation, que tiene una plataforma de usuarios muy numerosa y consolidada. La gran perjudicada por esta iniciativa será Nintendo, que pierde otra de sus exclusivas en favor de la PlayStation.

Mientras tanto, Namco ha renovado su asociación con Sony y ha hecho pública su estrategia a largo plazo. Según lo previsto, Sony tendrá la exclusiva de los próximos nueve títulos de Namco, entre ellos *Time Crisis*, *Point Black* y *Tekken 3*. Millenium, responsable de *Creatures* y *Defcon 5*, también se va a aliar con Sony, y fabricará juegos para PlayStation.







***Turok Dinosaur Hunter*, de Acclaim, ha sido uno de los primeros títulos para la Nintendo 64. El futuro de Acclaim depende de él, de modo que, para jugar sobre seguro, este fabricante piensa ponerlo a disposición de la masiva audiencia de la PlayStation.**

Disco de oro para Crash

El filón Bandicoot

1.000.000

***Crash Bandicoot* se ha sumado al grupo de élite de los juegos de PlayStation que han vendido más de un millón de copias. Junto con *Tekken 2*, *Resident Evil* y *Final Fantasy VII*, forma parte de los elegidos de más éxito de todos los tiempos.**

En España *Crash* no ha llegado a ser el símbolo de los juegos de Sony, como *Sonic* lo es de Sega, y *Mario* de Nintendo. En Japón en cambio sí lo es. ¿Os hemos explicado que un *Crash Bandicoot* de tamaño natural sufrió el acoso de la muchedumbre en diversos eventos a los que asistió en Tokio?

El que sí podría convertirse en personaje emblemático de Sony es Abe, de *Oddworld*, que describimos en la sección *Primer contacto*. Pero de momento, las encuestas apuntan a Lara Croft como la personalidad más carismática del universo PlayStation. Además, Lara guarda un as en la manga que puede hacer historia. Pero, ¿qué opinas tú? ¿Cuál es el personaje más irresistible de la PlayStation? ¿Crash? ¿Lara? ¿Alguno de los luchadores de *Tekken 2* o *Toshinden*? Envíanos una carta con tu opinión, escribiendo junto a nuestra dirección de siempre SUPERPERSONAJESUPER*FLY*.



"ARRASA Y DISFRUTA"







"MechWarrior 2 es sin duda, uno de los mejores títulos de PlayStation.... Cómpralo, y pisa fuerte, arrasa y disfruta."

9/10

Official PlayStation Magazine

"Un superadictivo combate... con grandes dosis de calidad y muchas horas de juego por delante."

91 %

Juego

MECHWARRIOR® 2
31ST CENTURY COMBAT







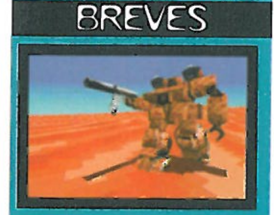






Velázquez, 10-5.º Dcha. 28001 Madrid.
Télf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
Http://www.proein.com

PRIMER CONTACTO
BREVES



Nombre: *Heavy Gear*
Género: Lucha de robots/estrategia
Editor: Proein
Fabricante: Activision
Disponible: Finales de otoño

En pocas palabras: Basado en el conocido juego de rol con dados, el juego se parece a *MechWarrior II*, pero con más armas y más inteligencia.
Primeras impresiones: La idea del juego es interesante. Los programadores están apostando más por la lucha de robot contra robot que por la fórmula basada en la búsqueda y destrucción del Mech.



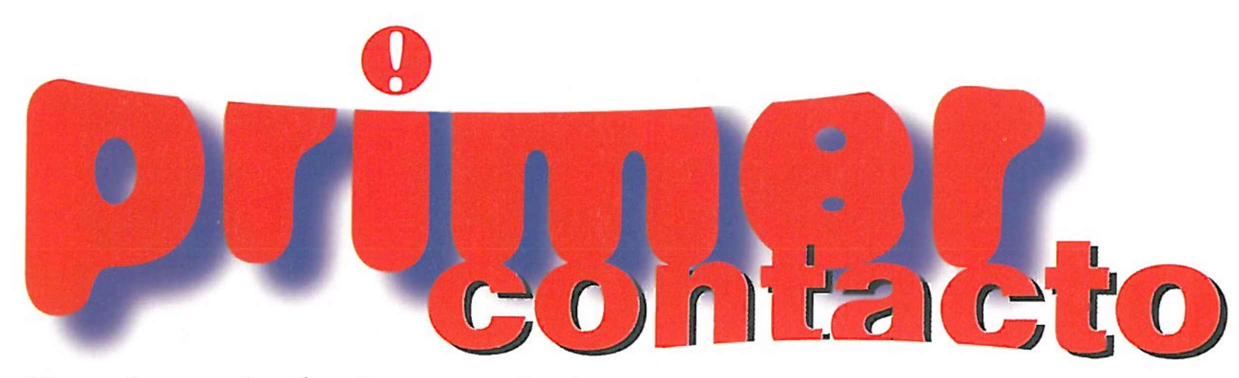
Nombre: *Hexen 2*
Género: *Shoot'em up* para un jugador
Editor: Proein
Fabricante: Activision/Raven
Disponible: Navidades 97

En pocas palabras: La continuación de *Hexen*, con gráficos impresionantes y malos malísimos de la muerte. Paséate por cuatro estadios distintos disparando cosas feas y esquivando las cosas feas de tus enemigos.
Primeras impresiones: El juego parece atractivo y los programadores intentan que se aproxime más a un juego de rol que el original.



Nombre: *Motor Mash*
Género: Juego de conducción estrafalario
Editor: Sony
Fabricante: Ocean/Merit Studios
Disponible: Otoño 97

En pocas palabras: Similar a *Wacky Races*, es un juego de carreras en un entorno de dibujos animados en 3-D. Podrás utilizar montones de armas y gozarás de su gran interactividad. Antes se conocía con el nombre de *Oddball Engines*.
Primeras impresiones: Tiene buena pinta, tanto en lo referido a gráficos como a jugabilidad.



Nuestra galería de novedades este mes está repleta de personajes extravagantes y algunos juegos de deportes muy sugerentes.

Oddworld: Abe's Oddysee
Un nombre extraño para un juego extraño









[1] Abe es un pequeño gran personaje. ¡Ahí lo tienes!, introduciéndose en otro mundo. [2] Y helo aquí, trotando alegremente. [3] Abe puede someter a otros personajes con sus poderes psíquicos y obligarles a hacer todo tipo de majaderías. [4] ¡Corre! [5] Los paisajes son fabulosos.

Género: Aventura de plataformas
Editor: New Software Center
Fabricante: GT interactive/Oddworld
Disponible: Verano 97

En pocas palabras: En este juego convergen tal variedad de influencias que resulta difícil resumirlo en un espacio tan breve. El protagonista absoluto es Abe, un ser encantador que trabaja en una fábrica de derivados cárnicos. Un día descubre que sus congéneres van a ser el próximo producto enlatado que la empresa pretende comercializar y decide escurrir el bulto.

Desde ese momento, deberás seguirle a medida que se abre camino en una complicada aventura de plataformas. Manipulando los diferentes botones del joypad, podrás conseguir que las conversaciones de Abe con otros personajes se integren en la acción.

Primeras impresiones: La imagen y el sonido son absolutamente maravillosos. Puede que Abe sea el personaje de videojuego más entrañable que haya existido jamás, y tiene todos los boletos para convertirse en la insignia que Sony necesita para competir con Mario. Los rompecabezas son muy ingeniosos, su interactividad es indescriptible y el juego rezuma calidad por los cuatro costados. Se parece algo a *Pandemonium*, pero con rompecabezas y mayor profundidad.





Los escenarios adquieren una sensación de profundidad extra cuando Abe se desplaza desde el primer plano hacia los fondos.



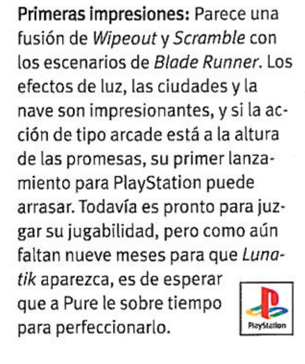
Lunatik

¿Puro entretenimiento?

Género: *Shoot'em up* 3-D
Editor: Pure Entertainment
Fabricante: Pure Entertainment
Disponible: Navidad 97

En pocas palabras: Es un *shoot'em up* futurista en arcade que te invita a pilotar una nave a través de paisajes urbanos de la era espacial. Según Pure es «frenético y rapidísimo». Los escenarios parecen extraídos de *Blade Runner*, por su oscuridad estremecedora.

Primeras impresiones: Parece una fusión de *Wipeout* y *Scramble* con los escenarios de *Blade Runner*. Los efectos de luz, las ciudades y la nave son impresionantes, y si la acción de tipo arcade está a la altura de las promesas, su primer lanzamiento para PlayStation puede arrasar. Todavía es pronto para juzgar su jugabilidad, pero como aún faltan nueve meses para que *Lunatik* aparezca, es de esperar que a Pure le sobre tiempo para perfeccionarlo.







All-Star Soccer

Un juego viejo y divertido





Género: Simulador de fútbol
Editor: Proein
Fabricante: Eidos
Disponible: Junio 97

En pocas palabras: No hay que confundirlo con el otro juego de fútbol de Eidos, *Soccer '97*. Éste te convierte en un doctor Frankenstein del balompié. Crea a tu propio jugador y compite contra equipos de pega como los Amsterdam Dykes. Una presentación al estilo de los *graffiti*, comentarios hilarantes y movimientos con truco, hacen de este viejo juego una propuesta divertida.

Primeras impresiones: El sonido es horrible, y por el hecho de tratarse de una simple variación de un simulador de fútbol, se podría pensar que al juego le falta sustancia. Sin embargo, la inclusión de tecnología de captura de movimiento y la posibilidad de que puedan jugar hasta ocho jugadores a la vez lo hacen merecedor de una oportunidad.

Agent Armstrong

Solvente juego de plataformas



Género: *Shoot'em up* de plataformas
Editor: Virgin
Fabricante: King of the jungle
Disponible: Primavera 97

En pocas palabras: Es un típico *shoot'em up* de plataformas en 2-D, aunque con algunos elementos ingeniosos en 3-D, que se hacen perceptibles cuando te abalanzas sobre ciertos cajones y otros objetos para ocultarte del enemigo.

Primeras impresiones: Seguro que no provocará el revuelo de *Tomb Raider*, pero la escasez de este tipo de juegos para PlayStation le auguran bastantes posibilidades de éxito. En el aspecto de «recoge y juega», su jugabilidad resulta convincente. Y atención a la espléndida parodia en blanco y negro de un noticiario.

Actua Tennis

Intercambio de pelotas por Gremlin

Género: Simulador de tenis
Editor: Sony
Fabricante: Gremlin
Disponible: Junio 97

En pocas palabras: *Tennis* es lo último en la excelente categoría de los *actua*, es decir, simuladores deportivos. La tecnología habitual de Actua 3-D aporta los movimientos capturados de tenistas reales. Las canchas en 3-D y el generoso surtido de opciones completan el efecto de realidad.

Primeras impresiones: Al igual que los precedentes *Golf* y *Soccer*, tiene muy buena pinta. Sin embargo persiste la incógnita sobre su jugabilidad. Aunque es pronto para hacer anuncios, abundan los rumores sobre la participación de una celebridad. Si tenemos en cuenta los vínculos existentes entre Barry Davies y Gremlin, Davies podría ser la susodicha. ¿Se convertirá *Actua Tennis* en el simulador de tenis por excelencia?





HABLA LA INDUSTRIA

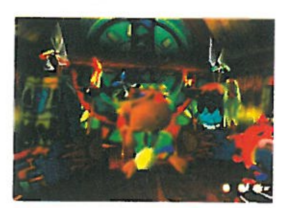
Este mes, las grandes noticias nos llegan de Acclaim y Mindscape [cuyos juegos se distribuyen en España por New Software Center y Proein, respectivamente], con su anuncio de un torrente de nuevos lanzamientos.

Mindscape presenta *Allied General*, un juego de estrategia *WW2* que sigue los pasos de *Panzer General*. El juego, que incluirá tres campañas y secuencias filmadas auténticas, quizás esté disponible el mes que viene. *Necrodome*, que aparecerá en verano, es un juego de conducción para un jugador que recuerda a *Mad Max* por la cantidad de armas que llevan los vehículos. En Mindscape también se ha estado trabajando en una continuación de su otro juego de carreras, *Supersonic Racers*, que se llamará *SR 2XS* y aparecerá en otoño. Por último, *Buccaneer* y *War Wind* quizás lleguen a tiempo para la próxima campaña navideña. El primero está ambientado en el siglo XVIII e introduce al jugador en el personaje de un pirata temible que navega por los siete mares acopiando aventuras bizarras para sus memorias.

Dedícate a destruir bases piratas secretas y a buscar tesoros escondidos en este juego de aventuras. *War Wind* es un título de estrategia y combate con algunos toques de rol. Contiene escenarios y hechizos en cantidades industriales, además de recompensar con «dinero» los avances del jugador [como en *Sim City*].

Mientras tanto, en Acclaim se cuece un festín de lanzamientos para este año. Aparte de *Turok*, del que ya hemos hablado, y de otros que ya conocéis, como *Psychic Force*, *Magic Gathering* y *Constructor*, aún hay más proyectos en la despensa que satisfarán el apetito de los más voraces. *Fantastic Four*, desarrollado por Probe, es un *beat'em up* para cuatro jugadores con la profundidad de visión que caracteriza a *Die Hard Trilogy*. Su lanzamiento debería producirse en agosto. *Killing Time* aparecerá en junio, pero el más esperado de todos, *Dead or Alive*, no verá la luz hasta finales de año. En Japón, este *beat'em up* ha vendido más copias que *Virtual Fighter 3*. Todavía más interesante es la noticia de que *Bust-A-Move 3* estará disponible en octubre. Después de haber jugado con *Bust-A-Move 2* hasta la saciedad, estamos ansiosos por una nueva dosis de rompecabezas.

Para terminar, os anunciamos que por fin vamos a poder ver una copia de *Syndicate Wars*. Bullfrog ha presentado una versión beta del juego en disco, y el mes que viene publicaremos nuestras primeras impresiones, así como más novedades sobre Mindscape y Acclaim. Hasta entonces, como buenos rastreadores, nosotros prometer permanecer con orejas en suelo y nariz en aire. ¡Jau!









Hoy en día, *Crash* y *Resident Evil*, junto con *Tekken 2*, *Face Off* y *NFL GameDay* son los juegos más vendidos en Estados Unidos. Mientras tanto, *Destruction Derby 2* supera en ventas a *Wipeout XL* (*Wipeout 2097*). Por otra parte, *Turok* va a probar suerte en el mundo de PlayStation.

DESDE ESTADOS UNIDOS

Circulan rumores sobre la probable censura de algunas escenas «picantes» que transcurren en un burdel en la versión yanqui de *Final Fantasy VII*. Nuestro corresponsal en los Estados Unidos nos pone al corriente del escándalo.

La gran noticia para cualquier propietario estadounidense de una PlayStation es el lanzamiento de Final Fantasy VII. Incluso a quienes normalmente poco les importan los pasadizos secretos o la pérdida de energía vital, les empieza a interesar el asunto. Los intentos fallidos de Sony por aplacar la histeria no han hecho sino levantar una gran polvareda. Nos referimos sobre todo al agrio debate suscitado en torno a la censura de la escena que tiene lugar en un burdel. La compañía declaró públicamente que tiene que decidir si se van a utilizar las tijeras o no.

Como era de esperar, esto provocó un escándalo de dimensiones nacionales, y llegaron a Sony una avalancha de cartas, peticiones a través de Internet y copias de la Primera Enmienda. Sony América siempre ha querido preservar a toda costa su imagen desenfadada y festiva, e intentó apaciguar los ánimos de la manera más sencilla: lo desmintió todo (para mayor satisfacción de la prensa yanqui más pacata).

Mientras tanto, fuentes bien informadas han filtrado sus primeras impresiones sobre el nuevo mando analógico dual de Sony, que llegó a las oficinas californianas de la compañía el marzo pasado. Según estas fuentes, las diferencias entre este mando y su predecesor son pocas, pero jugosas. En primer lugar, los extremos son más largos y mejor acabados. El ángulo de los botones L2 y R2 ha variado un poco, mientras que la ubicación del pad direccional y el botón de disparo es idéntica a la del original. Nos han contado que la situación de las palancas de control es perfecta, gracias a que el cambio del D-pad a la palanca direccional izquierda se ejecuta a través de un sencillo movimiento del pulgar. Un botón permite pasar del modo analógico al digital, de manera que se pueden usar los controles analógicos como si se tratara de un mando digital. Además, es posible utilizar el D-pad como un mando digital aun cuando se halle activo el modo analógico.

El nuevo modelo está fabricado con otro tipo de plástico, pero es muy probable que adopte el color gris del original cuando empiece a producirse en serie. Septiembre será con toda seguridad el mes elegido para su lanzamiento en los Estados Unidos.

Otro tema que está en boca de todos los adictos americanos a la PlayStation es la incógnita sobre el lanzamiento de *Parappa The Rappa*. Sony aún no se ha pronunciado al respecto, así que mucho nos tememos que el juego no saldrá a tiempo para sacar partido del revuelo organizado en torno a su salida al mercado. Según todos los indicios, la próxima bomba que cruzará el Pacífico será *Intelligent Qube*, una especie de amalgama de *Tetris* y *Ping Pong*.



De momento, la polémica rodea a *Final Fantasy VII* y *Parappa The Rappa* en Estados Unidos. Mientras que todo apunta a que se censurará *FFVII* antes de su lanzamiento, puede que *Parappa The Rappa* ni vea la luz.

Hay señales de que la relativa esterilidad de Sony América cuando se trata de desarrollos originales (exceptuando el ámbito de los deportes) empieza a ser subsanada, pero todo sigue apuntando a que será una compañía británica la que lidere el sector: la filial Psygnosis planea establecer una red de plantas de desarrollo original a lo largo y ancho del territorio americano. La compañía espera sacar provecho del talento yanqui, igual que ha hecho en Gran Bretaña y el resto de Europa.

Por otro lado, todo parece indicar que Acclaim está preparando una versión de *Turok* para PlayStation. El *shoot'em up* para un solo jugador de Nintendo 64 aparecerá en marzo de 1998, pero en Iguana ya están preparando un juego para la consola gris basado en el mundo de *Turok*. Fuentes fidedignas afirman que aunque se adoptarán elementos del *shoot'em up* de N64, el juego se reconceptualizará desde las etapas iniciales de su desarrollo.

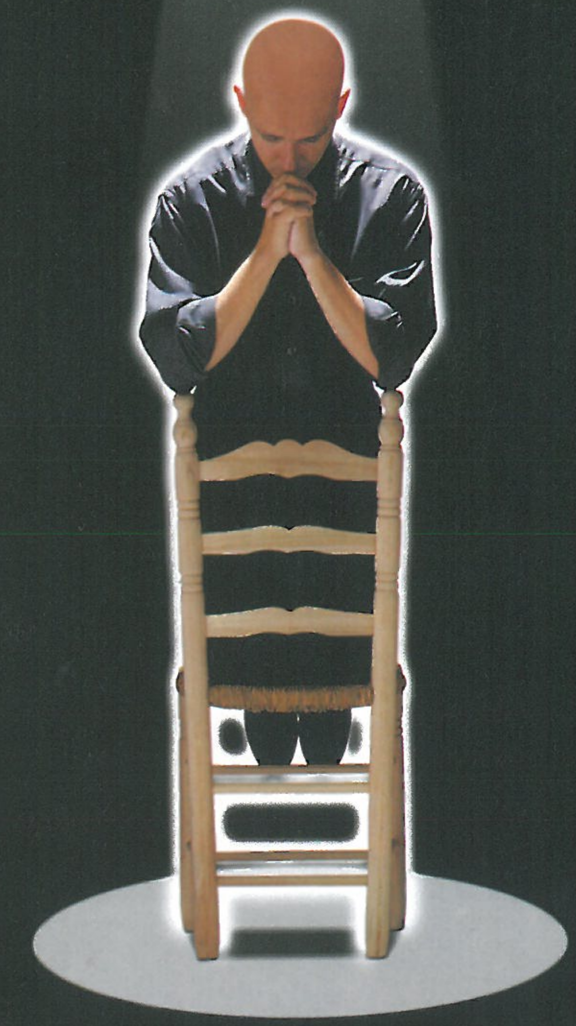
La firma TRST, especializada en estudios de mercado, ha publicado que Sony alcanzó una cuota del 34% del mercado de PlayStation durante el último trimestre de 1996. Sony está satisfecha con estos resultados, ya que este período coincidió con el lanzamiento de la Nintendo 64 en Estados Unidos.

En el estado de Arizona se estudia la aprobación de una ley que prohíba a los pequeños comerciantes exponer videojuegos violentos en lugares frecuentados por niños. Se entenderían por violentas las escenas que incluyen mutilaciones escabrosas, pero no la imaginería propia de los dibujos animados exenta de sangre. La prohibición también afectaría a las escenas que muestren a los personajes «haciendo sus necesidades». Buena idea.

Tan pronto como los Green Bay Packers ganaron la trigesimoprimera edición de la *Super-Bowl*, Acclaim se apresuró a contratar al célebre *Quarterback* Brett Favre para que promocione *NFL Q'back Club '98*.

Por último, los juegos para PlayStation más vendidos en Estados Unidos hasta la fecha son *GameDay, Resident Evil, Tekken 2, Face Off* y *Crash Bandicoot* (tres de ellos son genuinamente americanos). Destacamos también que *Destruction Derby 2* ha vendido muchas más copias que *Wipeout XL* en los Estados Unidos.

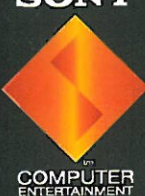








Gracias a vosotros por habernos votado como la mejor consola del mercado. Porque vosotros sois los expertos.



NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS



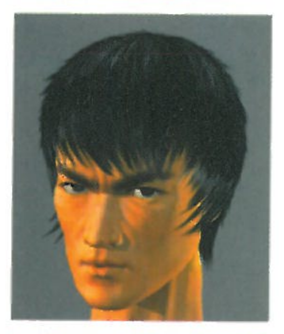
TM

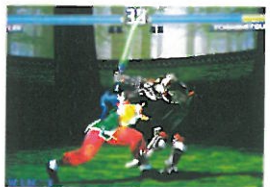
DESDE JAPÓN

Desde que se codea con las divinidades en el monte Fuji, nuestro redactor en Japón lo ve TODO, incluido lo último en arcade de Capcom y Namco.









En el lanzamiento europeo de *Tekken 3* aparecerán personajes distintos de los de la versión japonesa, así que ten cuidado con las revistas que se jacten de ofrecerte una exclusiva cuando en realidad sólo estén comentando la versión japonesa.

El pasado mes de febrero era imposible encontrar una PlayStation en las tiendas de Tokio. Según Famitsu, la prestigiosa revista semanal de videojuegos, desde el 27 de enero hasta el 2 de marzo (período en el que apareció Final Fantasy VII), se vendieron unas 138.000 consolas grises, contra apenas 11.000 Saturn y 7.000 N64. La semana siguiente las ventas de PlayStation se situaban todavía por encima de las 100.000 unidades.

Entretanto, Xing lanzaba *Reciproheat 5000,* su nuevo juego de carreras. El jugador debe pilotar un avión en un mundo en 3-D, sorteando muros y otros obstáculos en cuatro entornos poligonales diferentes: montañas, desfiladeros, una ciudad y, por supuesto, un paisaje nevado. A diferencia de otros juegos de carreras de coches, en *Reciproheat 5000* se puede retroceder para recoger todos aquellos objetos que se han dejado escapar. Hay tres elementos básicos: la D para reducir velocidad, la S para acelerar y la T, que suma cinco segundos a tu tiempo. Se trata de un juego interesante que requiere una destreza extraordinaria.

La larga saga de *Rockman* continúa en PlayStation con *Rockman Battle & Chase*. No obstante, la última entrega de Capcom no será un juego de plataformas, sino una carrera de *karts* de corte cómico con personajes de la saga de *Rockman*. La pantalla aparece dividida en dos partes, donde una ofrece la perspectiva del conductor y la otra la de los retrovisores central y laterales. También hay un mapa que indica la posición del *kart* en la carrera. El jugador debe recoger diferentes objetos, a la vez que sortear obstáculos variados como champiñones gigantes o clavos.

El febrero pasado fue el mes del arcade en Japón. Como suele ser habitual, la muestra AOU tuvo lugar en Makuhari Messe, en las afueras de Tokio. Los dos últimos días se abrieron las puertas al público en general para que pudiera disfrutar de las novedades más recientes. Es tradición que la mayoría de los títulos que se presentan en la muestra pasen al formato de consola a finales de año, así que en 1998 un número respetable de títulos engrosará la reserva de arcades para PlayStation.





Siguiendo el sentido de las agujas del reloj podemos ver escenas de *Reciproheat 5000*, de Xing, *Armadillo Racing* (en el que «pilotarás» armadillos), *Vampire Saviour*, de Capcom y, por último, *Rockman Battle & Chase*, una carrera de dibujos animados con los personajes más famosos de *Rockman*, la saga de Capcom.



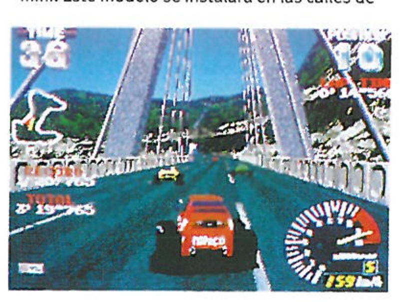


Namco presentó por fin el tan esperado *Tekken 3* y una versión especial para el mercado extranjero. En esta última, que funciona con tarjetas System 12 (una ligera actualización de las viejas tarjetas System 11), aparecerán algunos personajes distintos a los de la versión japonesa. De acuerdo con Namco, la potencia de reproducción de imágenes y procesamiento será un 50% superior a la proporcionada por la tarjeta System 11, aunque, en contrapartida, la conversión a consola se ha vuelto más complicada.

Namco también presentó *Pocket Racer*, un juego de carreras para máquina recreativas mini. Este modelo se instalará en las calles de Japón frente a los escaparates de las tiendas (una práctica habitual por tierras niponas). El jugador puede elegir entre tres circuitos y diversos vehículos de llamativo diseño. De hecho, los circuitos son idénticos a los de *Ridge Racer*. Otro juego de carreras es *Armadillo Racing*, que pone a estos curiosos animalillos en competición entre ellos. En modo de enlace pueden jugar hasta cuatro personas en dos carreras especiales en terreno sudamericano (*sprint* y carrera de obstáculos).

Capcom también presentó *Vampire Saviour,* que se distribuirá fuera de Japón como *Darkstalker Jedah's Damnation*. Después de *Street Fighter 3*, se veía venir el lanzamiento de la tercera parte de *Vampire*. *Vampire Saviour* y Capcom aprovechan la ocasión para presentar varios personajes inéditos: Jedah, que parece ser clave para el desarrollo de la historia; Bullets, una joven de armas tomar (literalmente) y Q-bee, una criatura formidable, mitad ser humano, mitad abeja. Sin embargo, algunos personajes han desaparecido, como Phobos, Pairon y Donovan. Los fondos son fabulosos y, gracias a que funciona mediante CPS II, es probable que su conversión se realice al ciento por ciento sin grandes dificultades. Por último, *Battle Circuit*, de Capcom, es un título de acción, cuyos cuatro personajes luchan a la vez. El juego se desarrolla en un mundo cibernético y todos los protagonistas son *ciborgs*. Sería un fichaje de primera para PlayStation. Y esto es todo. Sayonara.





***Battle Circuit*, de Capcom, es una aventura para cuatro jugadores, mientras que *Pocket Racer*, el nuevo juego de carreras de Namco, combina los circuitos de *Ridge Racer* con divertidos vehículos.**

¡Hola! Soy Manuel Martín Vivaldi y nací hace 30 años en Madrid. Y aquí vivo, en la capital del Reino, cerca de la plaza de toros de Las Ventas. Nunca fui un estudiante aplicado, pero en cambio adoraba las máquinas de juegos. Mi primer gran recuerdo en forma de videojuego es *Space Invaders*, un clásico entre los títulos para las viejas «máquinas de marcianos». A medida que jugaba, mi interés por el mundo informático se hacía más grande. Un buen día, cuando ya lo parecía saber todo sobre los juegos, decidí que mi futuro estaba en el silicio y los algoritmos: quería ser programador. Con el tiempo, llegué a hacer un juego para Amiga —*The Race*— y a presentar un programa dedicado a la informática en La 2 de TVE, *Bit a Bit*. Aún hoy, paso una parte sustancial de mi tiempo de ocio programando. La mayoría de las veces los periodistas empiezan haciendo radio antes que televisión, pero yo hice justo lo contrario. Tras mi paso por Televisión Española, recibí una oferta irresistible de la Cadena 40. Me proponían presentar un programa consagrado por completo a los juegos de ordenador. Era *Game 40*. Como suele decirse, lo demás es historia.



Manuel Martín Vivaldi es una especie de malabarista del reloj que reparte su tiempo entre *Game 40*, la programación de juegos e Internet. «Mi *hobby* es mi trabajo.» Eso lo explica todo.

PERIODISTA Y...

Ora, labora et PlayStation

Estrenamos sección en *PlayStation Magazine*

con toda una autoridad en el mundo del software de entretenimiento: **Manuel Martín Vivaldi.** Este periodista e informático es el oráculo de miles de aficionados a los videojuegos, que esperan ansiosos a que lleguen las nueve de la noche del domingo para escuchar *Game 40*, el programa que realiza y presenta en la Cadena 40, de la SER.

Durante la semana trabajo —¡cómo no!— en una empresa proveedora de servicios de Internet, y preparo el programa de los domingos: una llamada por aquí, un correo electrónico por allí... Y muchas horas examinando a conciencia los juegos nuevos. En mis ratos libres me gusta leer novelas de ciencia ficción, ir al cine y ver jugar al Estudiantes. Pero poco a poco se acerca el fin de semana y siento que me invade la euforia. ¡Ha llegado el domingo!

Ese día me levanto a las tantas. Al fin y al cabo, ¿qué viene antes del domingo? La fiebre del sábado por la noche. Lo primero que hago es comprar los periódicos y mirar los resultados del baloncesto y del fútbol. Si han ganado el Atlético de Madrid o el Estudiantes, y ha perdido el Real Madrid en cualquiera de sus encarnaciones, el día ha empezado bien. Después toca alimentarse... a toda pastilla.

A primera hora de la tarde, me pongo manos a la obra: es hora de dar los últimos toques en la preparación del *Game 40*. Me conecto a Internet y busco noticias frescas para los oyentes. Mis direcciones predilectas son el Web de la revista *Next Generation* (http://www.next-generation.com) y el de *PlayStation Gamer* (http://www.home.sn.no/~wchan/). Si no he hecho los «deberes» durante la semana, tendré que poner la quinta marcha. ¡Ya me véis probando a toda prisa alguno de los juegos que haya que comentar durante el programa! Si el juego vale la pena, perfecto, pero si es malo... «¿Y ahora qué les explico?»

Es hora de ir a la emisora. Allí me reúno con mis compañeros (un saludo desde esta página) y acabamos de perfilar *Game 40*. Escogemos las canciones, discutimos las respuestas a las cartas de los oyentes, redactamos las noticias... ¿No pensarías que un programa de radio se improvisa? Empieza la cuenta atrás y el pulso se acelera. 20:59:57, 20:59:59, 21:00:00. «¡En el aire!», grita el técnico, desde la sala de control de sonido.

El programa es en riguroso directo. Si todavía no eres un incondicional de nuestro espacio, te interesará saber que en él recomendamos juegos, damos noticias y atendemos las llamadas de los oyentes. Nuestros seguidores son muy fieles y algunos hasta nos envían pizzas. ¡De verdad, un día un tipo estupendo nos hizo llegar una al estudio! Lo que más me gusta de este trabajo es que me permite estar en contacto con el mundo de los videojuegos. Conozco en persona a los desarrolladores de los juegos, estoy siempre a la última... En fin, mi *hobbie* es mi trabajo. Aunque todo el equipo de *Game 40* trabaja con entusiasmo y buen humor, a nadie le amarga que lleguen las 22:00:00, hora de salir corriendo para casa a ver los resúmenes del fútbol o *Expediente X*. Lo mismo que tú, ¿verdad?

PlayStation

AL GRANO

Nombre: Manuel Martín Vivaldi. «Troglo*byte*» para mis amigos.
Edad: 30 años.
Trabajo: «Hombre orquesta» de la informática.
Manías: Soy muy ordenado, sobre todo con el ordenador...
Juegos favoritos para PSX: *Tekken2*, de Namco, y *BUST-A-Move 2*, de Taito.
Juegos más odiados para PSX: *Resurrection: Rise of the Robots 2*, de Mirage, y *Galaxian 3*, de Namco.
Juegos más esperado: *Final Fantasy VII*, de Square, y *Overboard*, de Psygnosis.
Trucos: Los de Juan Tamariz, porque en los juegos no me suelen gustar.
Personajes más admirados del mundo de los videojuegos: Dino Dini y Carlos Ulloa.



Seattle: Hace poco aterrizamos en Seattle, por cortesía de BMG Interactive y tuvimos la ocasión de visitar Labotomy Software, así como una compañía llamada Zombie. Los primeros nos mostraron la versión acabada de Exhumed (veáse PlayTest), un excelente shoot 'em up en 3-D con escenarios espléndidos y cuyo mecanismo de 3-D daría buen resultado en una aventura subacuática. Por su parte, Zombie ha optado por un título de sonoras explosiones y mayor realismo con el título Special Operations US Army Rangers.

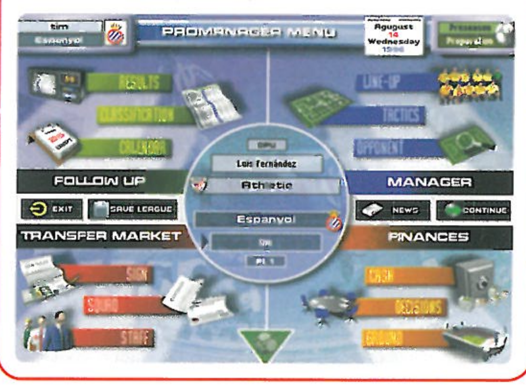


Los Ángeles: Fox Interactive ha confirmado que a Independence Day le seguirá un juego basado en otro previsible «taquillazo» cinematográfico. Se trata de Aliens 4, cuya inspiración en celuloide se estrenará en las pantallas americanas el próximo verano.

Sigourney Weaver vuelve para hacerle la pascua a los desdichados alienígenas, aunque, esta vez —menuda sopresa— acompañada de Winona Ryder. Se supone que han pasado unos 300 años desde los acontecimientos relatados de Aliens 3. En esta ocasión, Sigourney reaparece como un clon de Ripley dispuesto a luchar contra una forma de vida desarrollada a partir de un cultivo de ADN alienígena. De ser cierto que el juego va a ceñirse al máximo al argumento de la película, nos esperan innumerables batallas y persecuciones a bordo de oscuras naves espaciales. Su lanzamiento está previsto para finales de este año, y esperamos realizar una análisis preliminar muy pronto.

Madrid: Una lágrima furtiva resbaló por nuestra mejilla cuando supimos que en España se está preparando el que podría llegar a ser, en un futuro no muy lejano, el mejor simulador de fútbol de todos los tiempos. Se trata de la versión remozada de Premier Manager '97, de Gremlin (distribuido en España por Arcadia), de lanzamiento inminente para PlayStation.

La versión de este título para 1998, es decir, la española, corre a cargo de Dynamic Software, y aparecerá en primer lugar para PC. En Premier Manager '97, desarrollado en Gran Bretaña, se han combinado las estadísticas más cuidadas con una magnífica interfaz. Una vez formadas las alineaciones, da comienzo el encuentro y el juego despliega una adictividad sorprendente. Hay que verlo para creerlo.



El mundo PlayStation

Este mes, antes de cruzar el Atlántico, nos hemos dado una vuelta por la Castellana y el resto del Viejo Continente para recabar información sobre los títulos de más rabiosa actualidad. Así que más te vale ir vacunado.



Varsovia: Estábamos convencidos de que los desarrollos de nuestros amigos de la Europa del Este tardarían mucho tiempo en aparecer, pero acabamos de descubrir con satisfacción que ya se está trabajando en el desarrollo de un juego para PlayStation.

El equipo Union Systems, una filial polaca del grupo Union, de Amiga, trabaja en un shoot'em up cuyo lanzamiento está previsto para finales de año. Union es el mayor fabricante de software para Amiga en Polonia, aunque ya ha empezado a hacer sus primeras incursiones en hardware. Pocos son los detalles que podemos ofrecer acerca del juego. No obstante, es casi seguro que se publicará en toda Europa y que pronto aparecerán otros juegos nuevos para PlayStation de la misma firma.





Tokio: Este mes llegan muchas novedades del Lejano Oriente. Destacan acontecimientos tan notables como Street Fighter 3 y DarkStalkers 3. Estos dos famosos juegos de combate llegarán a la PlayStation el año que viene. También cabe destacar el lanzamiento de Alundra, un juego de rol de acción que apareció en el mercado japonés el pasado mes de abril. Alundra, el protagonista, tiene la capacidad de entrar en los sueños de otras personas, poniendo a todo el mundo en apuros. El juego destaca por la variedad de movimientos de unos personajes que sorprenderán a más de uno.





PORTADA EXTRANJERA

Aquí va nuestro breve repaso por lo más destacado en otras revistas oficiales.



Gran Bretaña

La comidilla de los pubs ingleses es sin duda el lanzamiento de Exhumed. Nuestros amigos británicos —con los que compartimos ilustración de portada— también subrayan la bajada de precios de la consola PlayStation. Su lista de los títulos más vendidos en Gran Bretaña está encabezada por Destruction Derby 2, seguido de Cool Boarders, Tomb Raider, Die Hard Trilogy...



Polonia

Tekken 2 es el soberano absoluto en Polonia, con Formula 1 en segundo lugar, y Final Doom en el tercero. No obstante, PGA Tour '97 está escalando posiciones, al igual que sus homólogos de EA, FIFA '97 y Madden NFL '97.



Alemania

Adidas Power Soccer encabeza la clasificación de este mes, con Ridge Racer Revolution, y Street Fighter Alpha pisándole los talones. En el número diez se encuentra Indiziertes Spiel, que suena interesante.

Las joyas de la Corona

Inglaterra se ha convertido en una de las tierras más fértiles del mundo: le brotan videojuegos hasta de debajo de las piedras. Aunque va por detrás de Japón, su producción de software supera en calidad a la de Estados Unidos. En este artículo te brindamos la oportunidad de descubrir algunos de los títulos que muy pronto disfrutarán furtivamente los miembros más estirados de la realeza británica.

Derby: Tras asaltar las posiciones más altas de las listas de ventas, Eidos Interactive quiere probar suerte en el negocio de la música, poniendo a cantar a Lara Croft, la heroína de Tomb Raider. Simon Fuller, el representante de Spice Girls, la ha fichado y se ha puesto manos a la obra en Raiders, un sencillo que amenaza con convertirse en un bombazo. Además de escuchar la canción, podrás introducir el disco en tu PlayStation para ver anuncios de películas y el videoclip de este superéxito en potencia.

Londres: Gianluca Vialli, ex capitán de la Juventus, y actual suplente en el Chelsea, se ha unido al equipo de Phillips Media en la promoción de UEFA Champion's League 1996/97. Allí podrás escoger entre los mejores clubes de Europa, así como entre 32 equipos internacionales. Krisalis, el fabricante, no ha reparado en gastos a la hora de crear una atmósfera lo más convincente posible, con la inclusión de himnos y vítores de la afición. También contribuye al realismo el diseño de los estadios, inspirado en templos del fútbol auténticos: Park des Princes, San Siro, Bramall Lane... Para verlos tendrás que esperar hasta finales de año.



Buckinghamshire: Interplay, los responsables de Descent y Virtual Pool, acaban de hacer públicos sus planes para convertir Clayfighter, que obtuvo una débil acogida, a PlayStation. Para aquellos de vosotros que nunca hayáis jugado con las versiones de 16 bits, Clayfighter es lo más parecido a una mezcla de Hong Kong Phooey y Wallace and Gromit. La nueva versión va a ser algo diferente a sus predecesores, sobre todo con personajes tan estrafalarios como Boogerman y Voodoo Chicken.

Surrey: Tras el mediocre WWF-In The House, TH-Q se dispone a recobrar su prestigio con WCW vs the World, un nuevo juego de lucha. Desde que PlayStation visitó el *ring* por última vez, ya se ha entregado una copa en el Campeonato del Mundo de Lucha, dejando fuera de combate al antiguo WCW. La nueva versión se sirve de la perspectiva 3-D y presenta a 60 luchadores (desde Hulk Hogan hasta Crow, que guarda gran parecido con Sting). Gracias a sus siete federaciones mundiales y a la ejecución de hasta 40 movimientos por los participantes, WCW promete llegar a ser un hito de los juegos de lucha para PlayStation.





Londres: Los fans de Kick Off, aparecido por primera vez para Amiga, van a saltar de alegría cuando se enteren de que Arco se está dejando la piel en la preparación de la versión para PlayStation. La conversión para PC ya está disponible, y está suscitando opiniones de todos los colores. La versión PlayStation presentará los movimientos capturados de estrellas del Arsenal, como Wright, Seaman y Vieira. El juego te ofrece un repertorio de 76 equipos internacionales, 25 europeos y multitud de opciones de liga y de copa.



«La gente se cree que trabajar probando juegos es un chollo. Y se equivocan. Reconozco que no es tan duro como subirse al cuadrilátero con Cassius Clay, y que no te provoca tortícolis como pintar la Capilla Sixtina, pero yo también tengo mis días malos. Mi horario es de nueve a cinco y media, así que me levanto a las ocho y media, me ducho, me pongo cualquier trapo y... ¡a la calle! El edificio de Psygnosis está a diez minutos a pie de mi casa. Cuando llego, voy directa a la cafetera, y con la taza en la mano, me voy despertando poco a poco, mientras leo el correo electrónico.

Después, según el día, toca probar juegos o atender el teléfono de asistencia al usuario. Lo segundo puede sacar de quicio a los *testers* más curtidos, sobre todo cuando llama algún tipo iracundo que no se queda tranquilo hasta que te ha cantado las cuarenta. En realidad, todos nos hemos comportado así alguna vez, ¿verdad? En general, la gente que hace consultas es simpática, y a veces incluso te alegran el día, sobre todo cuando llama alguien pidiendo que le resuelvas algún problema con *Discworld* y no domina el inglés... En fin, ya véis que mi trabajo no es tan sencillo.



«Mi trabajo no es precisamente neurocirugía, pero tampoco es el de *Los vigilantes de la playa*... A veces las pasamos moradas.» Jo Murphy, *tester* de juegos en Psygnosis.

TESTER DE JUEGOS

Ora, labora et PlayStation

«En fin, Jo, ¿ y tú qué es lo que haces?»

«Pues mira, soy *tester* de juegos en Psygnosis.» «¿Y te pagan por pasarte el día jugando? ¡Qué vida tan relajada!» «¡Uy! Si yo te contara...» **Johanna Murphy** nos explica cómo transcurre un día normal de su vida.

Sí, jugar es muy entretenido, pero ¿has probado alguna vez pasarte siete horas diarias, de lunes a viernes, durante un mes entero, sentado frente al monitor con el mismo juego? ¿Cuántos de vosotros podríais aguantar más de dos o tres horas jugando? Mi trabajo es hacer todo lo posible por «cargarme» el juego sin recurrir a la violencia. En este momento, tengo en el banquillo de los acusados a *Monster Trucks*, y ya me sé de memoria todos los polígonos. Incluso soy capaz de escoger cualquier opción de los menús con los ojos cerrados.

A las doce es hora de comer. Tenemos el tiempo justo para comprar un bocadillo y hacer un par de partidas de billar en el *pub*, rutina que sólo se trastoca a final de mes, cuando todo el mundo está sin blanca, y el día de cobro, cuando todos vamos al centro a dilapidar el dinero hasta estar seguros de que a final del mes siguiente estaremos tan arruinados como el anterior.

A veces, me doy un garbeo por el departamento de producción y echo un vistazo a lo que tienen entre manos. La última vez que me pasé por ahí estaban ocupados con *Tenka*. Ver cómo sufren desarrollando los juegos me ayuda en mi trabajo; después de todo, mi responsabilidad es intentar destruir todo lo que ellos hacen. ¡No admito sobornos, muchachos!

Después de comer, repaso las recomendaciones de los fabricantes de la consola para la cual se desarrolla el juego en cuestión. Todos los títulos deben ajustarse a unas especificaciones antes de salir al mercado. Una vez localizados los *bugs* o errores de programación, llega el momento de escribir un informe, y completar las fichas de las bases de datos. Entonces, se envía todo al departamento de producción, para que corrijan el juego y nos lo manden de vuelta. Una vez en nuestras manos, nos aseguramos de que se hayan resuelto los defectos señalados, proceso durante el cual se acostumbran encontrar nuevos *bugs*, que habrá que señalar en un nuevo informe... Y vuelta a empezar. Parece el cuento de nunca acabar, aunque intento convencerme a mí misma de que son estas cosas las que le ponen color a la vida.

Las tardes suelen pasar deprisa y, antes de que me dé cuenta, el reloj marca las seis. Es entonces cuando empiezo a pensar en una deliciosa lasaña de verduras y en *Los Simpsons*. Pero, a menudo, la habitación oscurece repentinamente, una mano fría se posa sobre mi hombro y una voz de ultratumba susurra: «Hoooras extraaas». «¡Pestes!»

Las horas extras dependen de los plazos de entrega de los productos. Hay temporadas en las que nos tienen encadenados al monitor durante meses, hasta que un buen día nos sueltan para que respiremos aire fresco y recordemos cómo es el mundo exterior. Cuando hemos conseguido convencer a los amigos de que de verdad hemos vuelto, y de que todavía no somos espectros del Más Allá... ¡zas! De nuevo, a trabajar como esclavos y a envejecer como los perros, siete años por año. Sólo hay dos cosas a las que no pienso renunciar por mucho trabajo pendiente que haya: el fútbol y la música en directo.

Cuando llego a casa, estoy demasiado cansada para pensar, y me río sola recordando alguna cosa graciosa que pasó durante la jornada. Lo cierto es que se respira un buen ambiente en el trabajo. No pasa un día sin que algún compañero cuente una anécdota divertida, y de vez en cuando cae algún chiste que merece la pena.

Está bien, lo confieso, mi trabajo no es precisamente neurocirugía, pero espero que ahora tengáis claro que tampoco es como el de *Los vigilantes de la playa*... A veces las pasamos moradas. Y eso de que nos pagan por jugar todo el día, pues... ¡es verdad!

AL GRANO

Nombre: Johanna Murphy.
Edad: 22 años.
Trabajo: Técnico de Control de Calidad (*tester* de juegos, vaya) de Psygnosis.
Sueldo: Ni para pipas.
Horario: De nueve a cinco y media.
Ventajas: Se hacen amigos, se viaja, te regalan discos y camisetas... Y sobre todo, hay muy buen ambiente. El estrés se puede soportar.
Inconvenientes: Cuando el trabajo es muy repetitivo, puede llegar a aburrir. A veces, la jerga de PC es muy confusa, como *«autoexec-files»*.
Jefe: Kevin Turner, Director de Garantía de Calidad.
Subordinados: Ninguno.



enRÓlate a los Vándalos

¿Qué te has creído, que sólo los japoneses pueden crear juegos de rol fantásticos? Vaya, *Vandal Hearts* te da la razón.





[1] Una vista aérea para planificar la batalla, reconocer el terreno y descubrir la posición de nuestros enemigos.
[2] Personajes en 2-D despliegan sus poderes en escenarios isométricos.

Tuvimos que esperar 16 meses para que se distribuyera de forma oficial el primer juego de rol para PlayStation en España. Estamos hablando de *Suikoden*, de Konami, que puntuamos con un 7 en un PlayTest de *PSM 3*. Por fortuna, no hemos tenido que esperar 5.840 días más a que cruzara nuestras fronteras otro representante del género. Otra vez es Konami el que ejerce de embajador del rol nipón, pero ahí se acaban las coincidencias entre ambos juegos, porque *Vandal Hearts* transgrede las normas del rol más purista —seguidas a rajatabla por *Suikoden*— y entra de lleno en el terreno de los juegos de estrategia por turnos. Pero empecemos por el principio...

Una breve presentación te resume la historia de un pequeño y lejano país, desde sus orígenes fundacionales hasta un presente bajo el signo de la inestabilidad política. A renglón seguido, el juego te introduce en la acción como un miembro de las fuerzas de seguridad que, respaldado por dos fieles compañeros, se enfrenta a su primera misión oficial. A partir de ese momento, y como en todo juego de rol que se precie, la historia se hace cada vez más intrincada y se enriquece con los problemas y situaciones conflictivas entre los personajes. En medio de la confusión de broncas y reconciliaciones, batallas y negociaciones, emerge tu objetivo con claridad meridiana: liberar al país de la opresión de sus ambiciosos dirigentes.

Con toda franqueza, si se trata de juzgar la originalidad de su argumento, a los guionistas de *Vandal Hearts* no parece que se les haya aparecido musa alguna durante sus madrugadas de actividad febril. Sin embargo, las breves secuencias de vídeo animado que separan las etapas de la acción, consiguen mantenerte en vilo todo el tiempo, avivando tus ansias por hacer frente a los peligros que aguardan en la próxima pantalla. Cuando está en juego el interés del jugador, todos los recursos son bienvenidos. Así lo entienden los japoneses, que conocen como nadie los resortes de la tensión y la curiosidad en los juegos de rol. Por eso, en torno al eje central de la historia, que es la lu-

[3] No podrás vencer si no derramas un par de hectolitros de sangre.
[4] En aquellos días los disturbios callejeros se solucionaban así.







EDITOR	Konami	FABRICANTE	KCET
DISPONIBLE	Antes del verano	ORIGEN	Japón
PRECIO	No disponible	GÉNERO	Estrategia

cha por el poder, se entremezclan toda suerte de historias con los grandes temas de la tragedia clásica, el folletín decimonónico y los diarios deportivos: amor y celos, lealtad y traición, pasados inconfesables, problemas familiares y viajes en el tiempo. Se trata de un cóctel de pasiones al que no le falta ningún ingrediente, y donde la mezcla se ha hecho con sublime precisión. El resultado es un relato épico apasionante y no un guión de telenovela con sabor a papas con chile.

Esta compleja trama tiene por mayor defecto el hecho de ser absolutamente lineal, consecuencia de los esfuerzos de sus autores por evitar incoherencias durante el desarrollo del juego. En efecto, además de su escasez de opciones, *Vandal Hearts* se las arregla para que acabemos tomando el camino «conveniente» con objeto de que la acción siga adelante. Y es que, en el fondo, a este juego de estrategia no le faltan pinceladas del clasicismo —considerando la manipulación de opciones como un «clásico» del género— que embebe a otros juegos de rol. Además, tiene más en común con los juegos de la saga *X-Com* de lo que pudiera parecer en un principio, algo que es muy de agradecer si tenemos en cuenta que pocos son los juegos de estrategia disponibles para *PlayStation* —y quizá éste sea el único que ha sido desarrollado especialmente para nuestra consola— que no son más que una burda conversión de un titulo concebido para PC. Recordemos que este procedimiento desaprovecha con infalibilidad asesina las potencialidades del hardware de la consola gris.

Ha llegado el momento de comenzar una larga aventura. Durante nuestro periplo harás nuevos amigos, que se sumarán a tu grupo, y perderás de vista a otros por las causas más dispares. En la línea habitual del género, cada uno de los personajes pertenece a una categoría distinta (guerreo, mago, arquero...) y posee poderes y características singulares (nivel de energía, experiencia, hechizos...). Sólo combinando las habilidades de todos sus integrantes, tu equipo podrá salvar los múltiples obstáculos que irá encontrando durante el camino. También recorrerás pueblos, en cuyas tabernas te proporcionarán información muy valiosa, y en cuyos comercios podrás cambiar el oro ganado en combate por armas, pociones, objetos mágicos, etc..

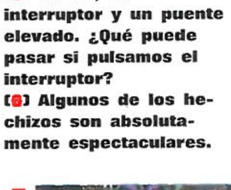
No cabe duda de que los encuentros con los enemigos son la columna vertebral del juego. Siempre con el reglamento de los juegos de estrategia por turnos en mano, deberás desplazar tus personajes sobre un escenario isométrico, donde librarán desde pequeñas escaramuzas hasta auténticas batallas campales. La curva de dificultad presenta una pendiente ascendente constante, y los diseñadores del juego han derrochado imaginación en los encuentros con los enemigos, a fin de que cada nuevo enfrentamiento sea distinto del anterior. Los objetivos de las misiones son heterogéneos, y están en consonancia con el punto de la trama en que transcurre la acción. Así, unas veces tienes que evitar la muerte de algún personaje, otras debes escapar en un número limitado de turnos, etc. Para salir airoso de los desafíos, tienes que demostrar precisión e inteligencia en la ejecución de cada movimiento. El ingenio, no la fuerza, conducirá a tu grupo a la victoria final.

La inteligencia artificial de los enemigos es un factor clave en este tipo de juegos, y por suerte aquí les ha salido bordada: los enemigos se mueven con la astucia y personalidad suficientes como para que los habituales reproches sobre la aparente estupidez, arbitrariedad o rigidez robótica de sus movimientos esté fuera de lugar. Cada una de las categorías de enemigos (ladrones, piratas, hechiceros, zombies, soldados, robots, etc) a las que te deberás enfrentar se comporta de forma distinta según el momento y las circunstancias.

Otro seguro contra la monotonía es la variedad de elementos que

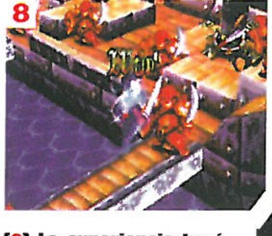


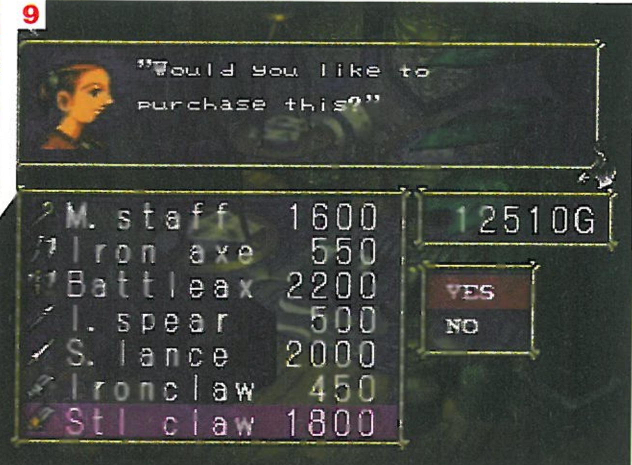
[7] Después de cada batalla, la historia sigue su curso. Sorpresas *non stop*.





[5] Un río, un interruptor y un puente elevado. ¿Qué puede pasar si pulsamos el interruptor?
[6] Algunos de los hechizos son absolutamente espectaculares.





[8] La experiencia hará que progresemos a través de los niveles. Y ahora... ¡al abordaje! [9] A los protagonistas les encanta ir de compras. [10] Ha llegado el momento de demostrar el poder de la espada Vandal Heart.

Para salir airoso de los desafíos tienes que demostrar precisión e inteligencia. El ingenio, no la fuerza, conducirá a tu grupo a la victoria final.



intervienen en el desarrollo de las batallas: las luchas cuerpo a cuerpo, la lluvia de flechas de los arqueros, o la infinidad de tipos de magia, envenenamientos y parálisis que pueden poner en grave peligro a los personajes... En fin, y tantas otras cosas que irás descubriendo a medida que avanzas.

Por su calidad, los escenarios no desentonan con el conjunto. Lucharás en castillos, montañas, un puente que se derrumba, una prisión, un barco e incluso encima de un tren en marcha. Los cambios de decorado tienen un efecto profundo en el desarrollo de la acción, incidiendo en los movimientos de los personajes y condicionando las estrategias y tácticas que te conviene adoptar. Además, son interactivos, e incluyen bloques y piedras que empujar, objetos tras los que resguardarte, escenarios que se vienen abajo, interruptores para activar ascensores, puertas y otros mecanismos, etc. Los escenarios son vectoriales, gracias a lo cual puedes rotarlos, hacer zoom y buscar el ángulo de visión que más te guste en cada momento.

Al final de cada batalla recibes oro por cada enemigo que hayas abatido, y se te resta una cantidad por cada baja en tu grupo. Sin embargo, ninguno de tus compañeros muere y, acabado el capítulo en cuestión, reaparecen todos con sus niveles de energías al máximo y sus poderes especiales en su apogeo.

En el apartado gráfico, *Vandal Hearts* podría confundirse, a primera vista, con un juego para la Super Nintendo. Los escenarios y sobre todo los hechizos de los diferentes tipos de magia se presentan en 3-D y aprovechan bastantes de los efectos más espectaculares al alcance de la PlayStation. Aunque no es probable que pasen a la historia, sus gráficos sirven a la perfección a los propósitos de la historia. Lo mismo ocurre con la música y efectos sonoros, que contribuyen a introducirnos de inmediato en la atmósfera del juego.

Terminamos nuestro análisis con la pregunta que los usuarios de la consola gris se hacen siempre que aparece un título nuevo: ¿En qué idioma podremos disfrutarlo? Por desgracia, todo parece indicar que *Vandal Hearts* se editará en inglés, francés y alemán. Así que, si no hablas ninguna de estas lenguas, no estás de suerte. Si bien el juego es jugable del todo sin atender a los textos, si no los comprendes, no podrás disfrutar de la entretenida historia sobre la que se asienta toda la aventura. En cualquier caso, siempre es preferible un juego en inglés a nada, sobre todo cuando éste se augura tan extraordinario como *Vandal Hearts*.



[11] Una maravillosa ilustración con motivos de *Vandal Hearts* de auténtica fantasía.



Se
oye el
chirrido
de las
zapatillas,
la pelota
golpea
tu mano.
El sudor
corre por
tu frente
y sientes
la presión.
Tu equipo
depende de ti.

Y todo sin salir de tu habitación.





Con el nuevo "TOTAL NBA 97" de SONY PLAYSTATION vas a sentir toda la pasión del baloncesto en tu casa. Podrás practicar tapones, cintas y mates en compañía de los mejores y más duros jugadores del mundo. Tú estarás en boca de los mejores comentaristas deportivos del mundo. Y todo sin moverte de tu habitación.



Exclusiva para PlayStation.
Edición limitada con presentación especial. Resérvalo ya.

NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS



Cualquier duda que tengas sobre PlayStation puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

Castlevania - Dracula X



Castlevania, un juego clave durante toda una década, apareció por primera vez para la antigua Nintendo. ¿Habrá sido capaz Konami de llevarlo con éxito al primer plano en 32 bits?

Diez años de vida y continúa tan fresco. *Castlevania* se estrenó en la Nintendo Entertainment System (NES) en 1987 y ha conocido diversas versiones para la Super-Nintendo, Mega Drive y PC, habiéndose vendido alrededor de cuatro millones de copias del juego. Ahora Konami ha emprendido la difícil tarea de convertir este clásico a 32 bits, bautizando dicha encarnación como *Castlevania - Dracula X*.

Para quienes jamás os hayáis cruzado con esta historia de vampiros, la serie *Castlevania* narra los avatares de la familia Belmont en su lucha contra el Señor de los Vampiros, el siempre ávido de sangre Conde Drácula. En un momento dado, Richter Belmont consigue poner a Drácula contra las cuerdas, y éste se esfuma sin dejar rastro. María, la leal prometida de Belmont, se propone descubrir el paradero del vampiro cuando, de repente, el castillo de Castlevania —que aparece en teoría una vez cada cien años— se materializa, y el Mal amenaza a la familia Belmont de nuevo.

Dracula X no hace más que llevar la serie hacia el terreno de los 32 bits. Los típicos enemigos en formato *sprite* tienen ahora forma poligonal, los fondos han sido mejorados, y se ha añadido música de orquesta para darle al conjunto un aire más cinematográfico. El juego combina elementos de plataforma con los puzzles característicos del género de aventuras. Encontrarás un sinfín de hechizos para recoger mientras vagas por el castillo, y además tendrás que recurrir al gran surtido de armas ocultas en los pasadizos para poder derrotar a los numerosos enemigos que están al acecho.

Aunque todavía es pronto para saber si *Castlevania* ha dado el gran salto a PlayStation con brillantez, Konami está convencida de haberlo renovado y mejorado lo suficiente para hacerlo digno de tu consola.

1

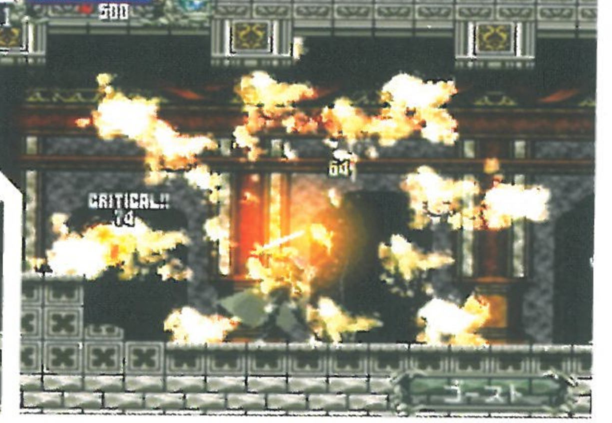

2

[1] El castillo del Conde está infestado de enemigos poligonales. [2] Cuídate de los espectros que se te aparecen durante el camino.

1

2


3


4


[1] *Castlevania* ha vendido alrededor de cuatro millones de copias en los últimos diez años. [2] Tu misión consiste en explorar el castillo y matar al vampiro. [3] Ten cuidado con los querubines asesinos. [4] El juego combina la acción de plataforma con una selección de puzzles.

■ EDITOR	Konami	■ DISPONIBLE	No	■ JUGADORES	Uno
■ FABRICANTE	Konami	■ ORIGEN	Japón	■ GÉNERO	Plataformas



Si aborreciste la primera parte, estás en minoría, aunque no por mucho tiempo. Esperemos que la continuación que nos trae Electronic Arts gane todas las votaciones por unanimidad.

Las reacciones de los lectores de *PSM* al llegar a esta página son imprevisibles. *Need for Speed* es el típico juego destinado a provocar toda clase de opiniones encontradas: desde la defensa incondicional hasta el desprecio más agresivo y visceral.

La primera versión encantó a algunos por su estilo de juego lento, característico de los simuladores. Otros lo odiaban precisamente por la misma razón. No obstante, en general, el juego funcionó; de ahí que EA se decidiera a producir una segunda parte. Parece ser que en esta nueva versión se han llevado a cabo algunas mejoras fundamentales, así que no sería de extrañar que incluso los más reacios se rindieran ante los nuevos encantos.

En realidad, las opciones del menú han cambiado muy poco, pero tanto los ingredientes como la medida de las porciones lo hacen ahora mucho más apetecible. Podrás escoger entre doce nuevos vehículos y competir contra ellos. Se incluyen carrocerías tan extraordinarias como el McLaren F1, el Lotus Elise y el Ford Indigo. Como antes, el realismo es de importancia capital, y eso se pone de manifiesto no sólo en el funcionamiento, sino en un pequeño cambio en el seguimiento de la acción. Cuando chocas, es posible contemplar el accidente en su integridad, a través del parabrisas; por el contrario, en la primera parte, la perspectiva se trasladaba al exterior, distanciándote de la colisión que se suponía estabas protagonizando.

En la primera versión, el realismo en el manejo del juego era lo que más gustaba y lo que más fastidiaba a los jugadores. También la estrechez de los circuitos y las severas restricciones en la conducción tuvieron un papel importante a la hora de crear reacciones contrapuestas. Otro de los grandes cambios introducidos hace referencia a estos aspectos. Mediante la reprogramación total de los gráficos, EA ha ideado un conjunto de recorridos que no sólo son más atractivos y se mueven más deprisa (sin sacrificar los detalles en el modo de dos jugadores y pantalla partida), sino que también presentan circuitos más anchos, de manera que ahora es posible apartarse alegremente de la carretera en busca de atajos, o simplemente salirse al arcén sin ser penalizado con dureza por ello.

Destacan también en esta segunda parte el modo «Arcade» —con un manejo más ágil y una opción de derrape— y el taller, donde puedes ajustar las marchas de los vehículos, la potencia, etc. según tu propio criterio.

¿Será la posibilidad de competir con los deportivos más célebres lo bastante atractiva para los usuarios de la PlayStation?





[1] *Need for Speed* ha provocado acaloradas discusiones en las oficinas de *PSM*. A muchos nos gustó su opción de dos jugadores con pantalla partida. [2] ¿No crees que intentar meterte entre un Citroën y un autocar escolar es realmente estúpido?







[1] Una vez más, el juego ofrece coches deportivos de gama alta. El realismo en la conducción está garantizado. [2] ¡Maldito autocar! Cortándome el paso de nuevo... [3] Y aquí tenemos la vista desde el coche.

EDITOR	Electronic Arts	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno o dos
FABRICANTE	Electronic Arts	ORIGEN	Canadá	GÉNERO	Juego de carreras



Con *Pitfall* y *Apocalypse, Harry* Activision se tira de cabeza a un mar tridimensional. Pero lo hace con dos flotadores: la interactividad de los personajes del primer título y el carisma de Bruce Willis del segundo.

Pitfall 3D

■ EDITOR	**Proein**
■ FABRICANTE	**Activision**
■ DISPONIBLE	**Septiembre**
■ ORIGEN	**Estados Unidos**



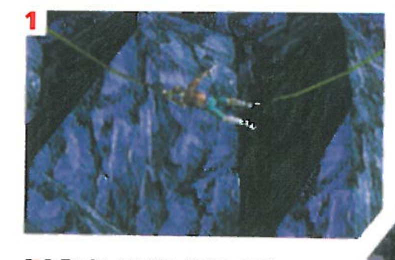


[1] El héroe de *Pitfall 3D* se dispone a salvar a su novia Mira en esta aventura de acción en 3-D. [2] Al igual que el omnipresente *Tomb Raider*, *Pitfall 3D* ha previsto un interesante nivel de entrenamiento.

A los veteranos que recuerdan los días en que *Pitfall Harry* hizo su primera aparición les alegrará saber que su regreso es inminente. Una vez conquistada la jungla, Harry ha sido transportado al misterioso mundo de Djinn para reparar una antigua grieta en el tiempo y el espacio que podría destruir el Universo y acabar con la vida de su amada Mira. En el nivel de entrenamiento podrás familiarizarte con los movimientos de Harry, perfeccionando sus golpes especiales y habilidades en la escalada.

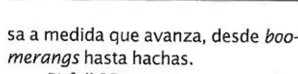
Los programadores han llenado el juego de trampas y enemigos que venderían su alma al diablo por dar sepultura a nuestro apreciado héroe. «Hemos querido que el jugador sienta que la muerte le pisa los talones durante toda la partida», nos explica **John Lafleur**, el productor del juego. «Harry está al borde de la muerte un montón de veces, de modo que es necesario grabar los progresos con frecuencia», apostilla John.

«Nos hemos esforzado en mejorar la interacción del jugador con el medio. Harry no sólo puede correr y saltar, sino también bordear objetos, arrojarse a fosas llenas de pinchos y descubrir reforzadores y bonificaciones. La acción se desarrolla en cuatro niveles —incluidos una prisión y un campo de batalla— que se subdividen a su vez en otros cuatro niveles, un nivel superior y un nivel de *bonus*.»



[1] En la cuerda floja, ¿eh, Harry? Pero ¿podrá *Pitfall 3-D* competir con *Tomb Raider*? [2] Debes superar veinte niveles, entre ellos el que transcurre en una prisión.

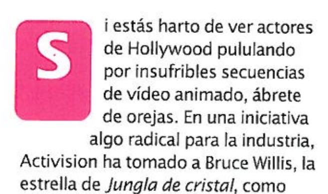
Activision ha invertido más de dos años en la preparación de los gráficos de *Pitfall 3D*: «Lo primero que hicimos fue descartar las animaciones de Sony y desarrollar las nuestras propias —nos cuenta John—. Esto nos dio bastante libertad para trabajar en la creación de unos monstruos mucho más sugerentes». Los clásicos monstruos de cuatro patas han dado paso a catorce especies nuevas de monstruos, que abarcan desde cocodrilos hasta monos, sin olvidar engendros de cinco patas y piedras rodantes. A diferencia de Lara Croft, Harry no lleva consigo una misma arma durante todo el juego, sino que se va encontrando todo tipo de instrumentos de defensa a medida que avanza, desde *boomerangs* hasta hachas.



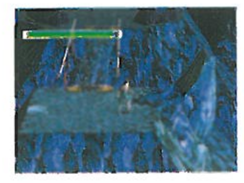
Pitfall 3D parece muy prometedor, pero, teniendo en cuenta que tiene que competir con *Tomb Raider 2*, más le vale ser formidable.

Apocalypse

■ EDITOR	**Proein**
■ FABRICANTE	**Activision**
■ DISPONIBLE	**Finales de otoño**
■ ORIGEN	**Estados Unidos**



Si estás harto de ver actores de Hollywood pululando por insufribles secuencias de vídeo animado, ábrete de orejas. En una iniciativa algo radical para la industria, Activision ha tomado a Bruce Willis, la estrella de *Jungla de cristal*, como

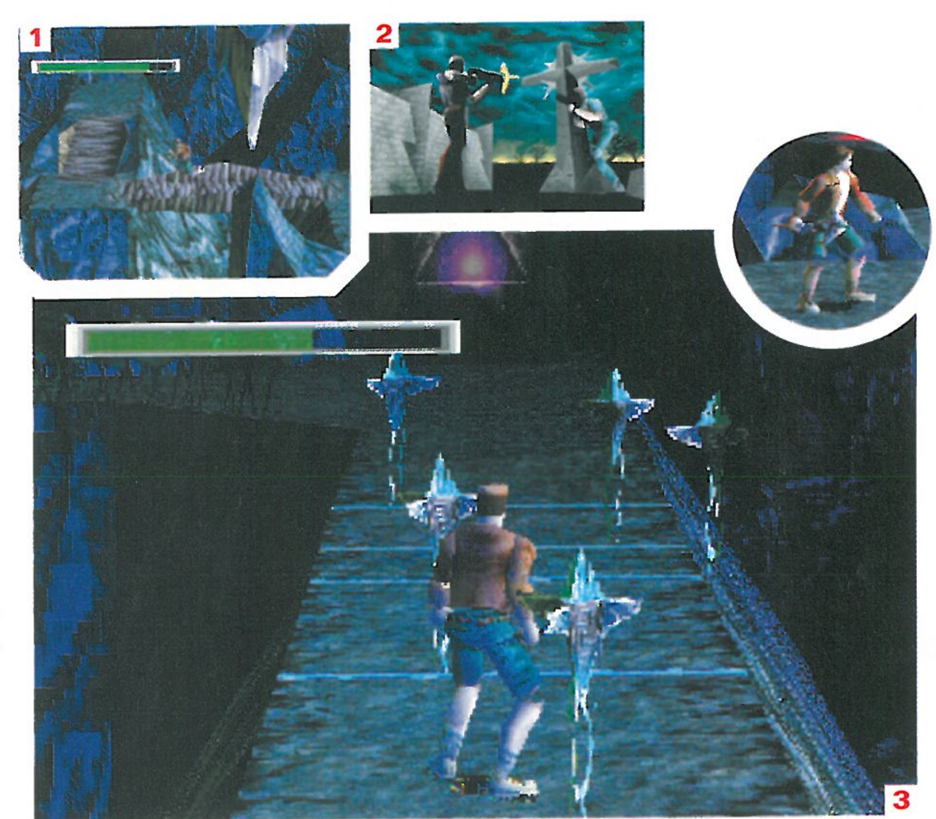


El juego está íntegramente en 3-D, con una cámara rígida. ¡Y claro, además está Bruce Willis!

modelo para el protagonista interactivo en 3-D de *Apocalypse*, un juego de acción y suspense con el que los fabricantes pretenden causar sensación.

La acción transcurre en el futuro, en una década en que la ciencia y la religión se han convertido en poderes diametralmente opuestos. La creencia popular augura que aquel que controle ambas fuerzas será el amo del mundo. El Reverendo, un tenebroso personaje en posesión de tales poderes, invoca a los Cuatro Jinetes del Apocalipsis para que le ayuden en su propósito de destruir el mundo. Siguiéndoles la pista a través de los lugares que ya han devastado, tu avispado personaje consigue descubrir la

«Esperamos haber creado el primer juego con un compañero digital. Confiamos que será capaz de venir en tu ayuda cuando le necesites, y viceversa.»



1] ¿Podrá *Apocalypse* recoger toda la tensión de las mejores películas de acción? [2] «El primer juego con un compañero digital», afirma Activision. [3] Otra aventura en 3-D, otra misión peligrosa. No tendrás ni un minuto de respiro.



lógica de su recorrido de destrucción, y así puede prever dónde tendrá lugar el próximo ataque. La única forma de salvar el mundo es aliarte con Bruce. *Apocalypse* es un juego en 3-D que, con la ayuda de una cámara rígida, te muestra tus progresos desde todos los ángulos posibles (imagínate un cruce entre *Commando* y *Robotron*. Gracias a sus avanzados sistemas de animación e inteligencia artificial, los creadores han conseguido que el personaje de Bruce interactúe con tu personaje. **John Spinale**, director del proyecto, expresa sus expectativas al respecto: «Esperamos haber creado el primer juego con un verdadero compañero digital. Confiamos que será capaz de venir en tu ayuda cuando le necesites, y viceversa». Los desarrolladores han trabajado muy duro para conseguir una imagen del actor lo más aproximada posible al ser humano real. John explica que «el objetivo era conseguir que la imagen de Bruce fuera convincente sin recurrir a material filmado. Bruce estuvo tres días en el estudio, mientras maceábamos su cara con láseres, y capturábamos sus movimientos para las escenas de acción del juego».

Bruce está encantado de participar en el proyecto: «Cuando esos viejos zorros de Activision me enseñaron los nuevos gráficos y la interactividad del software de *Apocalypse*, todos los demás juegos me parecieron obsoletos.» Esperemos que Bruce haya superado su fiebre por el *revival* de los setenta para cuando *Apocalypse* esté en las estanterías el próximo mes de diciembre.

[1] Harry, el protagonista de *Apocalypse*, tiene que ir al rescate de su chica. Igual que en las dos primeras entregas de *Die Hard*. [2] Tu vida siempre corre peligro. Fantástico, ¿no? [3] La muerte te pisa los talones.





Nos deslumbró con *Tomb Raider*, el juego con la protagonista más irresistible; ahora, Eidos se propone acaparar la atención de los más rudos con incursiones en el mundo del volante y del deporte rey.

Test Drive: Off Road

EDITOR	**Proein**
FABRICANTE	**Eidos Interactive**
DISPONIBLE	**Sí**
ORIGEN	**Estados Unidos**

Tras las huellas embarradas de *Monster Trucks* y *Hardcore 4x4* se desliza *Test Drive: Off Road*, desarrollado por Elite. Lo cierto es que tras tomarse tantos meses para averiguar de qué pie cojeaban los títulos de Psygnosis y Gremlin, es de esperar que los programadores de *Test Drive: Off Road* den la gran campanada con este juego de carreras fuera de pista.

En la nueva apuesta de Eidos tomas los mandos de cuatro 4x4 diferentes mientras te abres camino a lo largo de una serie de carreras con distintos niveles de dificultad. La primera opción de carrera te permite practicar en siete circuitos, aunque puedes acceder a otros cinco si ganas el campeonato. La segunda opción, llamada Mixed Class, consiste en seis campeonatos donde todos los vehículos compiten entre sí. Y la tercera y última opción, la de los llaneros solitarios, enfrenta al piloto con todos los 4x4 en cuatro vueltas por circuitos endiablados.

Una vez has escogido una opción, debes decidir qué vehículo probarás. Hay para todos los gustos: para los magnates del cine, siempre con un puro en la boca, hay un Hummer descomunal, aunque también se puede optar por el entrañable Land Rover Defender, por un camión Chevrolet monstruoso o por un jeep Chrysler.



Está a punto de estrellarse. La variedad de terrenos facilita las colisiones más divertidas.

De entrada, la característica más interesante de *Test Driver* es que puedes tomar la ruta que se te antoje —en lugar de un circuito establecido— a condición de que pases por cinco controles ubicados a lo largo de la pista. También se ha previsto un botón de alarma que te devuelve al último control cuando uno de los atajos te sale rana. Estos originales rasgos, junto con una opción de pantalla partida, proporcionan al juego un algo especial. Mientras llega el análisis completo el mes que viene, alivia tu impaciencia con un poco de fútbol...







El jugador puede elegir entre cuatro vehículos todoterreno diferentes. Aquí están dos de ellos, el jeep Chrysler y el Land Rover Defender. El juego ofrece siete carreras [más cinco extra si ganas].





[1] Parece que el Norwich va a marcar. ¿Conseguirá detenerle el City? [2] Empáchate de opciones. [3] Apenas ha encajado un gol, el equipo perjudicado se apresura a reanudar el juego.

Soccer '97



EDITOR	Proein
FABRICANTE	Eidos/Silicon Dreams
DISPONIBLE	Sí
ORIGEN	Gran Bretaña

Los diseñadores quisieron hacer este juego a medida del mercado británico, y para ello buscaron el respaldo de la Asociación Profesional de Futbolistas, que les permitió usar los nombres reales de los equipos y sus jugadores de la Primera División. Por ejemplo, cuando Newcastle United juega contra Middlesbrough, puedes apostar a que Neil Cox no dejará de hacerle entradas a Peter Beardsley hasta el final del encuentro.

Gráficamente, el juego es muy parecido a *Olympic Soccer*, con jugadores más pequeños que en otros juegos del mercado, y poniendo más énfasis en la jugabilidad. Se ha prestado mucha atención al sistema de control, de modo que, frente al complicado sistema de cambio de jugador de los títulos *FIFA*, *Soccer'97* facilita esa tarea mediante la selección automática del jugador más próximo al balón. Los jugadores pueden lanzar la pelota muy alto, realizar pases impecables, o simplemente chutar. También podemos darle al balón con efecto. Además, cuando lo pierdes, es fácil recuperarlo con la variedad de entradas a tu disposición. Quien avisa no es traidor: si te pasas con las entradas, el árbitro tendrá unas palabras contigo y es probable que te amoneste. Si esto ocurre en tu área, el penalti está cantado.

Con cuatro modalidades de juego diferentes y 18 ángulos de cámara posibles, a *Soccer'97* no le faltan opciones. Entre ellas figuran la elección de tiempo extra, saque de honor o penaltis para decidir el vencedor. ¡Ah!, y puedes apagar la voz empalagosa del comentarista Alan Green, en el supuesto de que no te acostumbres a sus continuos reproches y a su áspero sentido del humor.



Soccer'97 **presenta jugadores de todos los equipos de Primera División de Gran Bretaña. Aquí parece que el Blackburn Rovers está a punto de marcar un gol al Wolverhampton.**









[2] El juego empieza con una *intro* muy original que muestra la transición de un joven jugador desde la calle al estadio.

Battle Stations



Electronic Arts, famoso por sus magníficas simulaciones deportivas, ha creado un curioso juego de combate con barcos...

Battle Stations es un título un poco engañoso, como lo es también la pantalla de apertura del juego, que con unas grandes letras de apariencia metálica y aire militar anuncia: «¡BATTLE STATIONS!». Ante una presentación como ésa, es fácil presumir que se trata de una pobre adaptación de los entrañables juegos de barcos de lápiz y papel. No obstante, cuando empieza la acción uno se percata de lo equivocado que estaba. Pero, si quieres saber de verdad si *Battle Stations* es o no un dechado de virtudes, tendrás que esperar al PlayTest. De momento, sólo te podemos adelantar que la idea es muy sugerente.

Estás al mando de naves tales como un crucero, un submarino, un portaaviones, varias barcazas, etcétera. Si escoges el modo «Campaign», obtendrás primero los detalles de la misión, y acto seguido entrarás en una pantalla con un mapa. En éste es posible ver pequeñas reproducciones de los barcos, además de las posiciones de los objetivos de la misión (por ejemplo, una isla, donde deberás desplegar tus tropas). Una vez has estudiado el mapa, deberás colocar los pequeños iconos de tus barcos. ¡Y ya está todo listo para el combate! A partir de este momento, cuando tu nave se enfrente con el enemigo, el juego cambiará al modo «Combat». En esta sección, controlas las naves directamente. Las puedes mover a izquierda y derecha, y delante y atrás, para así evitar los misiles y torpedos de las naves enemigas, a las que debes destruir. Es una curiosa combinación, y no os podéis imaginar hasta qué punto es importante el papel de la estrategia en el procedimiento. No obstante, en el caso de que los juegos de estrategia no te acabaran de convencer, siempre puedes jugar en el modo «Arcade».

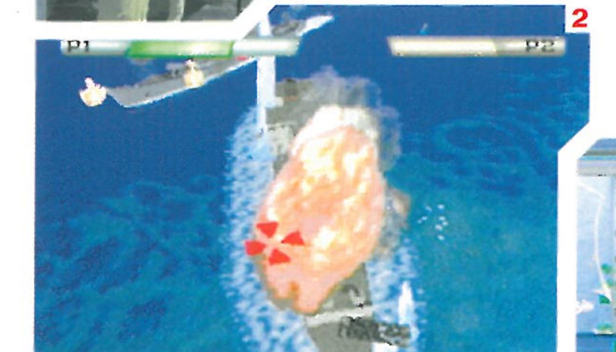
Duelo en el mar

Al seleccionar «Arcade», el juego ofrece simples asaltos entre barcos. Es una especie de *Street Fighter*, pero en el mar, y donde cada jugador controla un navío. Cuando empieza la batalla, los contendientes empiezan a aproximarse el uno al otro, buscando al contrario con el objetivo, y martilleando los botones de las armas lo más rápido posible. El primero cuya barra de energía llegue a cero, se hunde.

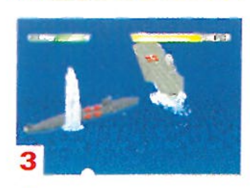
Si suena extravagante es porque lo es. Tiene a su favor que los barcos son preciosos y las armas de lo más divertidas. Al comienzo de la batalla hay misiles, aunque también se pueden disparar torpedos, incluso enviar pequeños helicópteros de ataque desde la cubierta de la nave. También hay un submarino cuya inmersión confunde al otro jugador. Es de suponer que irás mejorando tu habilidad y tu táctica a medida que te familiarizas con el juego. Al probarlo por primera vez, todo lo que conseguimos fue un asalto frenético de cinco minutos, durante el cual ambos jugadores nos limitamos a aporrear la primera tecla de disparo a la vista. Eso sí, nos reímos como hienas borrachas hasta que uno de los dos se fue a pique.

¿Divertido? Todavía no estamos seguros. En el análisis del próximo número intentaremos dilucidar si se trata de la obra maestra de un genio o de una porquería infame.

[1] ¡Ja, ja, ja! He puesto tinta alrededor de los oculares de estos prismáticos. [2] ¡Blanco! ¡Se ha hundido! [3] Las estadísticas de tu barco.







[1] Embestir al otro barco no es tan buena idea. [2] He aquí tu misión. ¿Aceptas el reto? [3] Todos los submarinos pueden sumergirse. Incluido éste.

EDITOR	Electronic Arts	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno o dos
FABRICANTE	Realtime	ORIGEN	Estados Unidos	GÉNERO	Estrategia naval

Super Puzzle Fighter Turbo II



¿Qué puede ocurrir si se cruzan los personajes de *Street Fighter Alpha* con un rompecabezas del estilo de *Tetris*? Sigue leyendo...



Todos los personajes están sacados de los *beat 'em ups* de *Street Fighter*.

A juzgar por su ausencia en las estanterías, los juegos de rompecabezas no son el fuerte de la PlayStation. Sin embargo, a nosotros nos encanta *Bust-A-Move 2*, de Acclaim, sin duda uno de los juegos más adictivos del mundo.

Super Puzzle Fighter Turbo II podría ser todavía mejor. Está respaldado por un título tan prestigioso como *Street Fighter* y cuenta con una selección de sus famosos personajes —*Darkstalkers* incluidos—, sin llegar a las cotas extremas de violencia de aquél.

Escoge uno de los ocho luchadores —Ryu, Ken y Chun Li son nombres que nos suenan familiares a casi todos— y prepárate para estrujarte los sesos con un mare mágnum de rompecabezas. Si habías probado alguna vez *Super Puyo Puyo*, de Super Famicon, y *Mean Bean Machine*, de Dr Robotnik para la Mega Drive, te debería sonar la musiquilla.

La pantalla está dividida en dos partes separadas por un espacio reservado para la exposición de los personajes, y hay unas gemas de colores que caen por parejas desde el borde superior de la pantalla. Tu misión consiste en hacerlas rotar hasta colocarlas de forma que los colores combinen del mejor modo posible. A veces caen gemas brillantes desde el cielo, y has de intentar colocarlas en el sitio que más te convenga, teniendo presente que éstas estallan y desaparecen cuando entran en contacto con otras del mismo color.

El objetivo es formar cuadrados a partir de gemas de igual color, para hacerlas explotar y desaparecer. Cada vez que lo consigues, tu personaje lanza un ataque contra su contrincante, provocando el desplazamiento de bloques a su área de la pantalla. Esto desencadena un intercambio de ofensivas en forma de explosiones. El contendiente cuya pantalla queda cubierta de gemas más pronto es el que pierde la partida. Y si no has conseguido entender nada, espera al PlayTest del próximo número.





[1] Hsien-Ko se enfrenta a Donovan, el cantante folk de los 60. [2] Ken se halla en la cuerda floja, mientras los bloques se amontonan en contra suya.



Apriétale las tuercas a tu contrincante, construyendo grandes bloques del mismo color antes de hacerlos explotar.





Si disfrutaste con *Bust-A-Move 2*, con este juego te lo vas a pasar en grande.

EDITOR	Virgin	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno o dos
FABRICANTE	Capcom	ORIGEN	Japón	GÉNERO	Puzzle

PrePlay | Rebel Assault 2



Sí, es de esos de tiros con secuencias de vídeo animado, ¿y qué? El espectacular doble CD de Virgin te lleva a través de un nuevo capítulo de la saga *Star Wars*.





Escenas prerrenderizadas. Nada nuevo.

Puede que te preguntes qué pasó con *Rebel Assault*. Lo cierto es que era una birria de juego para PC que no se merecía ni besarle las suelas a tu querida PlayStation. La secuela, sin embargo, es harina de otro costal. Lejos de *Dark Forces* (un clon de *Doom* que lleva el sello *Star Wars*), *Rebel Assault 2* es un *shoot'em up* vertiginoso constituido casi por completo a partir de secuencias de vídeo animado de gran dramatismo.

Te corresponde el papel de Rookie One, un piloto rebelde que debe llevar los mandos de diversas naves —entre ellas el *Halcón Milenario*— a lo largo de una serie de misiones con el objetivo de hacerle la puñeta al Imperio. Entre nivel y nivel, se te obsequia con algunas secuencias de acción en vivo especialmente emocionantes, puesto que representan las primeras secuencias originales de *Star Wars* desde la filmación de la mítica trilogía.

Espectáculo espacial

Los niveles en sí mismos son bastante elementales, aunque tienen una pinta estupenda. Así, el escenario prerrenderizado cambia de forma asombrosa mientras vuelas a través de túneles, dejas atrás planetas, sobrevives a campos de minas o tropiezas con escuadrones de naves enemigas.

Además, aunque la acción está predeterminada, los fabricantes han dispuesto un área de visión mayor que la pantalla a fin de proporcionarte una sensación de libertad de movimientos. Por ejemplo, cuando cruzas campos de asteroides, puedes esquivarlos con tu nave, aunque, al hacerlo, en realidad es la secuencia de vídeo animado del fondo la que se mueve arriba y abajo, o a derecha e izquierda.

Como ocurre con todos los juegos de este tipo, el hecho de que *RA2* sea poco más que una serie de secuencias de vídeo animado conduce a que pueda resultar menos adictivo que un juego convencional. Este inconveniente se ha corregido haciendo el juego enorme, hasta tal punto que se suministra en dos CD. Y en un último intento por garantizar aún más variedad, se han incluido algunas secciones en tierra firme en las que sales súbitamente de detrás de unas columnas y disparas a los Soldados de la Tormenta (evoca los pasajes de arma láser en *Die Hard Trilogy*, aunque sin tanta sofisticación).

Seguro que a Virgin no le importará que apuntemos que *Rebel Assault 2* no será el juego más desafiante o el que te mantenga enganchado más tiempo de cuantos has probado. Aun así, los momentos de acción más trepidantes en *Star Wars* no fracasarán a la hora de mantener tu adrenalina por las nubes. Espera al PlayTest en el próximo número.



[1] «¿Quién ha dicho que me parezco a una mona de Pascua?» [2] Dispara a los Soldados de la Tormenta: es una gozada.



[1] Asómate y te dejarán frito. [2] Gira el volante. [3] Un encontronazo con una flotilla enemiga. [4] Esquiva las rocas.

EDITOR	Erbe	DISPONIBLE	Finales de mayo	JUGADORES	Uno
FABRICANTE	Lucas Arts	ORIGEN	Estados Unidos	GÉNERO	Shoot 'em up



Atari vuelve a estar en la brecha. ¡Cómo iba a desaparecer después de crear el fantástico sistema VCS en los primeros 80! Démos la bienvenida a unos clásicos formidables y a una conversión de arcade que van a hacer furor.

Area 51

■ EDITOR	**New Software Center**
■ FABRICANTE	**GT Interactive/Atari**
■ DISPONIBLE	**No**
■ ORIGEN	**Estados Unidos**

Da la casualidad de que los dos títulos analizados en esta página han sido desarrollados por Atari. El primero es *Area 51*, una conversión del título para máquinas recreativas que conserva un competente modo para dos jugadores. Sr. Bufton (GT Interactive), ¿de qué va la historia?

«*Area 51* es esa sospechosa base militar en el desierto de Nevada donde se rumorea que se llevan a cabo investigaciones de alto secreto sobre vida extraterrestre. Como integrante del STAAR, un equipo de respuesta anti alien recién constituido, debes investigar unos misteriosos sucesos en el *Area 51*. Tienes que penetrar en la base, destruir el enemigo alienígena y su nave, e impedir que la base caiga en manos hostiles.»

¡Pues pongámonos manos a la obra! Los detalles prometidos incluyen todas las áreas secretas de la versión arcade, personajes animados realistas cuyos movimientos se pueden congelar y, si tienes un arma compatible con la PlayStation, la posibilidad de disparar a tus anchas por la pantalla.





[1] *Area 51* es la base militar en el desierto de Nevada. [2] Los extraterrestres se dejan caer por ahí. [3] ¡Elimínalos!

Atari Classic Collection Vol 1

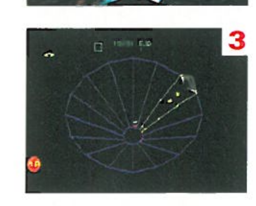
■ EDITOR	**New Software Center**
■ FABRICANTE	**GT Interactive/Atari**
■ DISPONIBLE	**No**
■ ORIGEN	**Estados Unidos**



Si tiempo atrás ya pudimos disfrutar de recopilaciones de viejos juegos por cortesía de Namco y Williams, ahora es Atari la que nos invita a hacer un interesante recorrido retro. En honor a la verdad, las selecciones de Namco y Williams han sido un poco desiguales. Es posible que con la colección Atari nos podamos resarcir, ya que contiene más títulos con fama de imprescindibles que las anteriores.

Para los principiantes está *Tempest*, ese maravilloso *shoot 'em up* que fue sometido hace muy poco a una puesta a punto en profundidad para PlayStation. Todo sea dicho, *Tempest X* y *Tempest* son en esencia el mismo juego. ¡Bien, y ahora que levanten la mano los que se acuerden de *Asteroids*! Sí, se trata de uno de los mejores videojuegos nunca habidos y al que muchos jugadores veteranos incluirían entre sus cinco predilectos de todos los tiempos. Suma a todo esto los espléndidos títulos de destrucción masiva *Super Breakout*, *Missile Command* y *Battlezone*, y el exterminador de insectos *Centipede*, y tendrás un lote de veteranos más que respetable. Y además, podrás obligar a tus amigos a probar que son todavía los campeones que decían ser.





[1] Esta colección debería ser considerada la mejor de todas las recopilaciones retrospectivas. [2] Destruye el *Centipede*. [3] Éste es el primer *Tempest*.

PrePlay | NHL Open Ice



Midway nos presenta otro juego de dos contra dos muy parecido al famoso *NBA Jam*. ¡Arriba los pompones!, ha llegado un nuevo simulador de hockey sobre hielo con licencia.

Ya hace tiempo que circulan varios juegos de dos contra dos para PlayStation. Los *NBA Jams* son el ejemplo más destacable. Al limitar los participantes, se puede incrementar el espacio por donde los jugadores han de moverse, de modo que se crean incontables posibilidades para anotar puntos. Una de las razones por las que *NBA Jam* da tan buen resultado es porque, a diferencia de la mayoría de juegos de deportes, tiene poco que ver con secuencias de baloncesto simuladas con realismo. Más bien se decanta por ofrecer mates absurdos y espectaculares, y enormes cabezas de jugadores digitalizadas. El equipo de Midway, responsable de la serie de *Jams*, repite esa fórmula de éxito, esta vez con hockey, en *NHL Open Ice* (con la ayuda de Williams). Y, ¡sorpresa, sorpresa!, han conseguido una licencia oficial. La verdad es que hoy en día no hay juego de hockey que no la tenga.

En clave cómica

En *NHL Open Ice* hay tres jugadores por equipo, dos de cancha y un par de porteros. Su estilo recuerda mucho al de *NBA Jam* original, y ofrece en estos gloriosos días del 3-D, una perspectiva 2-D lateral. Los gráficos poligonales tienen sombreado Gouraud, así que los aspectos visuales no van a cautivar ni siquiera a los usuarios de PlayStation más inexpertos.

Digamos que son agradablemente funcionales. A lo largo del perímetro del campo de juego se hallan repartidas varias vallas publicitarias de empresas tan conocidas como Kelloggs o el fabricante de patines Bauer. Pero eso no es relevante. En realidad, muchos de los elementos presentes en *NBA Jam* han sido incluidos con acierto en esta versión. Si obtienes unos puntos de rebote, verás como eres capaz de generar maravillosas jugadas de gol. Por otro lado, cada vez que marques, la red se iluminará. Además, los jugadores también pueden aumentar hasta dos veces su tamaño original. A veces, cuando se dirigen raudos a la portería contraria ávidos de gol, su imagen se difumina o divide. Cuando se logra un tanto, hay algunos detalles graciosos que dan chispa al juego. Siempre que aparece el marcador, una pequeña imagen digitalizada en la esquina derecha de la parte inferior de la pantalla permite vislumbrar a unos bebés llorando o a un patinador cayéndose de bruces.

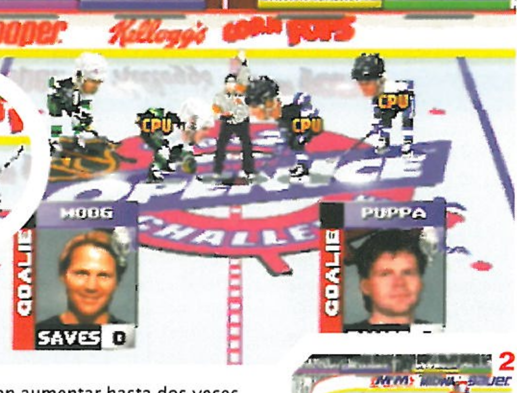
En *NHL Open Ice* se incluyen todas las estadísticas que uno pueda imaginar y un sinnúmero de opciones que van desde cambiar la duración de las partes hasta jugar con la gran selección disponible de equipos de la NHL. Contén la respiración hasta nuestro veredicto final.







[1] Mientras que en la mayoría de los juegos de hockey cuesta mucho marcar un tanto, aquí los goles se suceden. [2] Todos los jugadores son clasificados de acuerdo con sus puntuaciones. [3] Al fondo a la derecha, las animadoras de Dallas.



[1] *Open Ice* tiene mucho en común con *NBA Jam*, el otro gran juego para dos de Midway. Fíjate en las grandes cabezas. [2] Todos los auténticos jugadores de la NHL están ahí.

EDITOR	New Software Center	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	De uno a cuatro
FABRICANTE	GT Interactive/ Midway	ORIGEN	Estados Unidos	GÉNERO	Simulador deportivo

Tiger Shark



Olvídate de *Aquanaut's Holiday* y demás juegos con escenarios oceánicos y mensaje ecologista. *Tiger Shark* te pone al mando de un submarino armado hasta el periscopio y te enfrenta a una flotilla de barcos rusos en son de guerra. ¡Inmersión!

Probar un juego del que no se tengan ideas preconcebidas no es algo que suceda todos los días. Pero cuando los editores presentaron este título, quien esto escribe no tenía ni idea de lo que le esperaba, ni en cuanto a calidad ni en cuanto a contenido. Al fin, la incógnita se despejó en la forma de una agradable sorpresa.

Tiger Shark es un *shoot ´em up* en 3-D muy del estilo de *Black Dawn* o de la serie de juegos EA *Strike*. La esencia del juego son las misiones con fines militares para cuyo cumplimiento, en lugar de pilotar un helicóptero o avión, deberás llevar el timón de un barco-submarino con un armamento de cuidado. Esta diferencia proporciona al juego un atractivo del que carecen muchos simuladores de combate aéreo. En *Tiger Shark* puedes conducir la contienda hasta la superficie o mantenerla en el fondo.

Nave híbrida



Tu nave es un artefacto futurista que parece producto del cruce de un catamarán y el Batplane de la película *Batman*, de Tim Burton. En la superficie tienes cañones y proyectiles, mientras que bajo las olas puedes recurrir al láser y a los torpedos. Las misiones repiten todas la misma fórmula: una vez has localizado una especie de generador submarino, debes destruirlo si es del enemigo, o desactivarlo si es tuyo. Para romper con la monotonía hay otros desafíos a los que hacer frente. Así, puedes conducir un submarino fuera de un campo de minas y acompañarlo hasta la base, al tiempo que liquidas a los enemigos que se te cruzan por el camino.

Los gráficos son mediocres algunas veces, pero no faltan detalles impecables que hacen de *Tiger Shark* uno de los juegos más logrados de su categoría. El nivel que transcurre de noche es buen ejemplo de ello, sobre todo gracias a que los submarinos enemigos tienen reflectores que se divisan desde la lejanía y cuyos rayos iluminan las rocas cuando bordean montañas marinas.

En modo Normal, el juego es muy difícil. Algunas áreas son bastante tranquilas, pero en el fragor de la batalla, pueden atacarte hasta cinco submarinos enemigos, así que acabas sumido en una maraña de torpedos y fuego de láser. No obstante, dado que no hay muchos niveles, está por ver si el juego es lo bastante adictivo para colocarse entre los mejores *shoot ´em ups*.

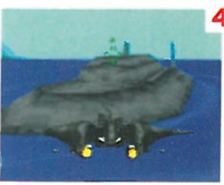




[1] Batalla en las profundidades. [2] ¡Qué ágiles y resistentes son estos enemigos! ¡No hay manera de destruirlos! [3] Dispara contra el barco y se irá a pique... a las profundidades abisales.







[1] Éste es uno de los «generadores» submarinos de los que debes deshacerte. [2] ¡Destruye este submarino! Más tarde tendrás que escoltar otro hasta un lugar seguro. [3] Datos sobre la misión. [4] Acopla tu vehículo a este submarino cada vez que completes una misión.

EDITOR	New Software Center	DISPONIBLE	No	JUGADORES	Uno
FABRICANTE	GT Interactive/N-Space	ORIGEN	Japón	GÉNERO	Shoot 'em up 3-D

War Gods



¿Un *beat 'em up* de arcade que recuerda un poco a *Mortal Kombat 3*, dices? ¿Que éste viene en tres dimensiones, como *Toshinden*? Debe ser un dios de la guerra...

Ciborgs, gladiadores, brujos, soldados, saqueadores de tumbas... Son los poderosos dioses de la guerra. *War Gods* es el nuevo fruto de la cooperación entre Williams y Midway, un *beat 'em up* de arcade que ya se ha puesto la pajarita para su presentación en sociedad.

A bote pronto, se parece un poco a *Mortal Kombat*, sólo que con la maniobrabilidad tridimensional de *Toshinden*. Los artistas han utilizado tecnología de «piel digital» para eliminar la apariencia poligonal: nada de personajes «esculpidos» como en *Tekken*. En el aspecto gráfico, *War Gods* aporta novedades. La idea, parece, es tomar lo mejor de *Mortal Kombat*, y combinarlo con los grandes hallazgos de los mejores títulos en 3-D.

Los cuatro botones principales son operativos, y también los laterales, uno de los cuales tiene una función especial «3-D» que permite mover la cámara alrededor del cuadrilátero. Además, es posible paralizar al adversario y rodar a derecha o izquierda para esquivar los ataques.



[1] Los combates son todos en 3-D y en tiempo real, y los personajes poseen un amplio surtido de combinaciones. [2] Aquí Vallah, la princesa de hielo, desafiando al frío.

Asalto letal

Los dioses de la guerra combaten en tierra y aire y lanzan proyectiles letales en todas direcciones, mientras dan vueltas por toda la pista. Los efectos especiales en 3-D conceden dramatismo a las muertes en combate, a los *combos* multinivel y a las llaves y movimientos secretos. El usuario puede descubrir combinaciones de golpes y patadas especiales que acaban con la vida del guerrero más robusto.

Hay nueve personajes en total, entre las habituales chicas ligeras de ropa y los chalados de turno. A Vallah, la princesa de hielo vikinga, lo del hielo parece que le viene porque estaría más abrigada con una toalla playera. Es probable que el personaje más vistoso sea Kabuki Jo, un fiero samurái que se pasea por ahí con una melena roja y una falda plisada ondeando al viento.

War Gods tiene cinco niveles de dificultad y varios códigos secretos. Una de sus rarezas es la opción de «pause», que ralentiza los movimientos hasta hacerlos veloces como los de un perezoso australiano. Podrás escribir tus memorias mientras al luchador le están zurrando la badana a cámara lenta.





[1] Kabuki Jo, haciendo el payaso. [2] Este movimiento es el más extraño de todos. [3] Perfect en acción.

EDITOR	New Software Center	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno
FABRICANTE	GT Interactive/Midway	ORIGEN	Estados Unidos	GÉNERO	Beat 'em up

Verde que te quiero verde

Gremlin nos trajo la conocida serie de deportes *Actua*, de la que sobresalen sus excelentes simuladores *Soccer* y *Golf*, cuyas continuaciones están al caer. Aquí tenemos un nuevo paseo hasta el hoyo diecinueve...



Los programadores han incluido cuatro de los campos más prestigiosos del mundo.

Actua Golf fue ideado con anterioridad a la introducción de la PlayStation en España. No obstante, por motivos desconocidos, mientras *Actua Soccer* hacía su entrada majestuosa en la nueva arena de Sony, *Golf* se resistía a salir de su camerino. Cuando lo hizo, le llovieron los elogios: «Aunque se haya hecho esperar, *Actua Golf* llega con 36 hoyos muy logrados. Los movimientos del jugador son muy fluidos, y los comentarios espléndidos. No te lo pierdas».

Sin embargo, algunos comentaristas criticaron la pobreza de sus escenarios y consideraron que Gremlin no había incluido suficientes campos de golf. De ahí que se aguardara con expectación una segunda parte que subsanara estas deficiencias. Y ahora es el momento de comprobar que esas observaciones no cayeron en saco roto, porque el lanzamiento de *Actua Golf 2* está anunciado para finales de este mes.

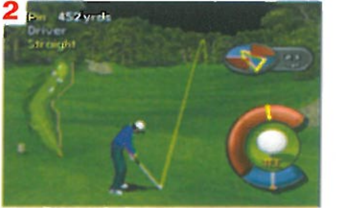
Los gráficos han sido actualizados por completo, y en los escenarios se ofrecen nuevos efectos visuales —como el reflejo de imágenes en el agua— y texturas mejoradas. En el juego original, la captura de movimientos ya dio buenos resultados, pero esta vez Gremlin ha tirado la casa por la ventana, y la ha rehecho, introduciendo un nuevo modelo de jugador. Además, la jugabilidad debería haber mejorado con la introducción de una nueva lógica de la pelota y un espectro más amplio de golpes. Ahora puedes hacer lanzamientos elevados y conseguir efectos de retroceso.

El juego cuenta con tres campos de golf, réplicas exactas de tres circuitos de prestigio mundial: el Oxfordshire, escenario del torneo Benson and Hedges International (la primera de las grandes citas de la PGA); el Klawah Island, en Estados Unidos, marco tanto de la Copa Ryder como de los torneos PGA; y por último el Caroustle, en Escocia.

Además, puedes pisar el césped de tres circuitos de fantasía, diseñados a partir de una selección de hoyos reales de todo el mundo. El juego también incluye una opción de entrenamiento para quienes necesiten afinar su *swing*.

1

2





3

[1] Gremlin ha actualizado los gráficos, y afirma que las texturas ahora son mucho mejores. [2] Vuelve el tradicional «*swing*ómetro», de eficacia contrastada. [3] Los tres campos de golf reales que han mapeado son Klawah Island, Carnoustle y The Oxfordshire.

1



2





3

[1] Puedes utilizar la línea de guía para dirigir tus golpes a la perfección. [2] Se han añadido nuevos efectos visuales, como los reflejos en el agua. [3] Esperemos que Gremlin haya mejorado el *putting*.

EDITOR	Arcadia	DISPONIBLE	Finales de mayo	JUGADORES	Cuatro
FABRICANTE	Gremlin Interactive	ORIGEN	Gran Bretaña	GÉNERO	Simulador de golf

Suscr

A PlayStation Magazine y participa en e

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a **PlayStation Magazine** por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas.* (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. *Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Cargo: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a Ediciones Zinco S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/Caja de ahorros:

Calle: .... Nº .....
Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(clave del banco) (clave y número de control de la sucursal) (n.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **Ediciones Zinco S.A.**

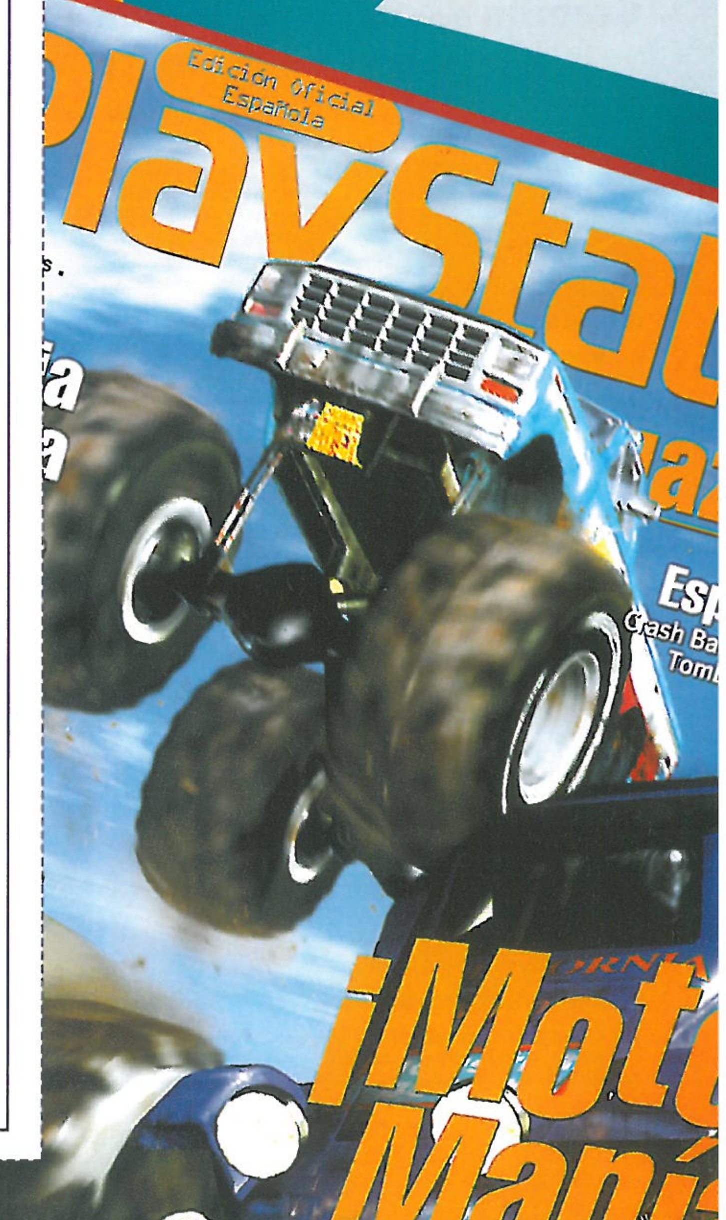
Firma del titular

................, a .... de .... de 199 ....

(Población) (Fecha) (Mes)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
EDICIONES ZINCO, S.A.

Avda. de Roma, 157 - 9º
08011 BARCELONA
Tel: (93) 451 06 99
Fax: (93) 451 84 68



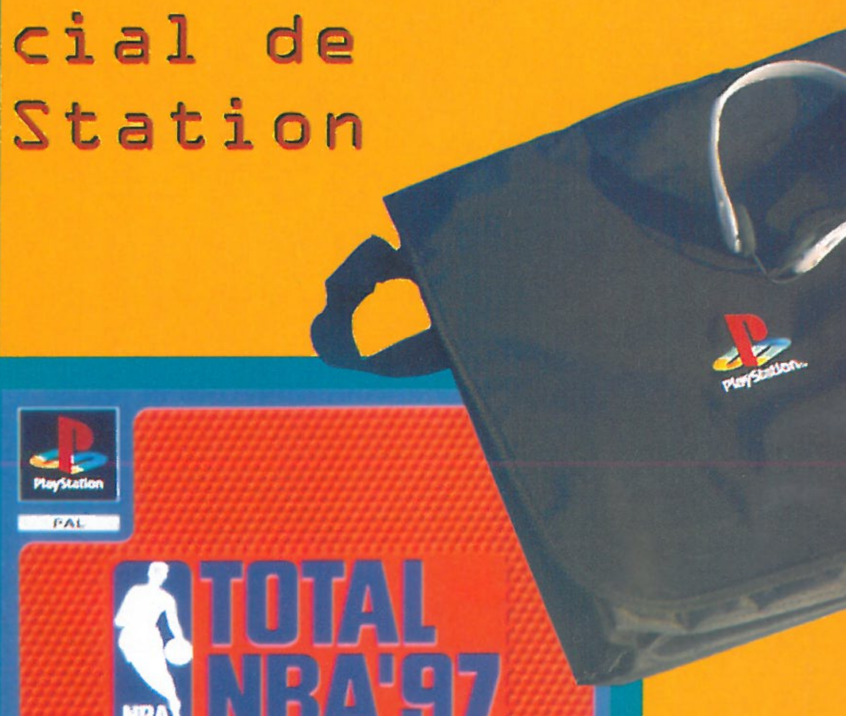
íbete

sorteo de 10 paquetes compuestos por:

Una copia de Total NBA '97,
Unos auriculares de Sony,
Funda oficial de
Sony PlayStation

Sorteo el 1 de julio de 1997



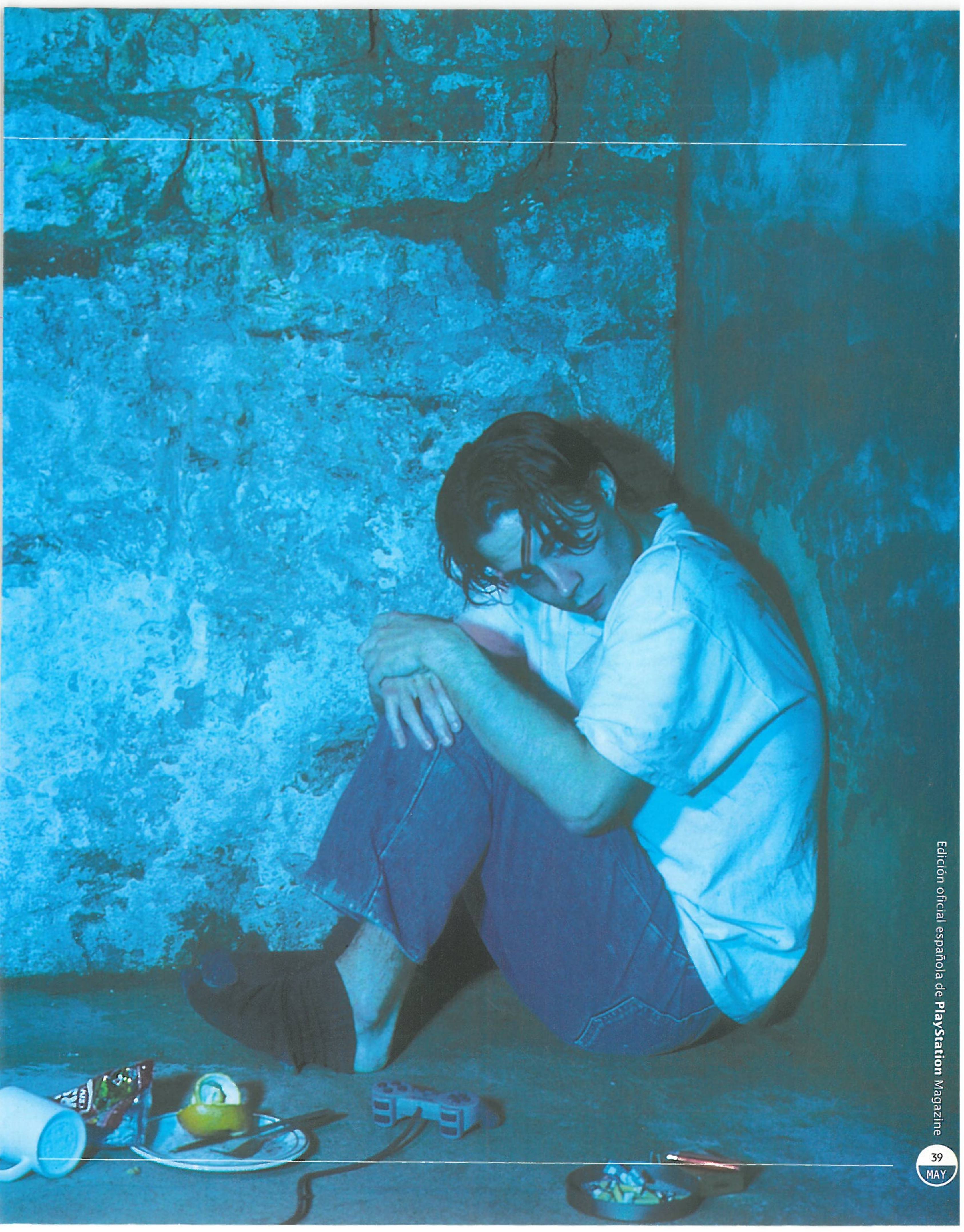


¡CRIONIZA A MIZIFÚ!

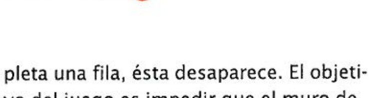
No te gastes toda la pasta en la peluquería de tu mascota, cédela a la ciencia a cambio de una suscripción a *PlayStation Magazine*. Y algún día, cuando hagan consolas para mininos, pide que descongelen a Mizifú y pasadlo en grande juntos en una partida multijugador entre humanos y gatos.

Enfréntate a la cruda realidad: eres un adicto a los videojuegos

Seamos sinceros, todos hemos dicho alguna vez la **frase inmortal: sólo una partida más.** Pero ¿cuántos de vosotros habéis llegado todavía más lejos? ¿Habéis permitido alguna vez que los **videojuegos afecten** vuestro **trabajo** o vuestros **estudios**? ¿Celebráis con frecuencia sesiones de más de **siete u ocho horas seguidas** de partidas? ¿Nunca habéis pensado que quizás pasáis **demasiado tiempo jugando?** Está claro, sois de los nuestros. En fin, **no es tan grave**, todo está **bajo control. ¿O no?**



Hay personas a las que ciertamente podríamos calificar como adictos a los juegos. En un estudio que llevamos a cabo, el cinco por ciento de los jugadores entrevistados reconocieron estar enganchados



Hacia el final de un vuelo transoceánico, el ejecutivo de una compañía de software contemplaba a través de la ventanilla el perfil de los famosos rascacielos de Manhattan y, sin poder evitarlo, empezó a imaginarse las figuras que tendrían que caer del cielo para rellenar los huecos entre los edificios. Había estado jugando al *Tetris* cinco horas seguidas. Estaba enganchado.

El *Tetris* es un juego de asombrosa sencillez que ha aparecido bajo muchos formatos diferentes, aunque está especialmente indicado para el entorno en blanco y negro y de escasa sofisticación tecnológica de las Gameboy de Nintendo. Como todos sabéis, el juego consiste en dirigir y hacer rotar las figuras que van cayendo de manera que al posarse sobre la parte inferior de la pantalla vayan completando filas de «ladrillos». Cada vez que se completa una fila, ésta desaparece. El objetivo del juego es impedir que el muro de ladrillos alcance el borde superior de la pantalla.

Es evidente que el tremendo éxito del *Tetris*, del que hasta la fecha se han vendido unos 40 millones de copias, no se debe ni a sus gráficos elementales ni a su musiquilla repetitiva, y tampoco se sustenta en los personajes (inexistentes) o en un buen argumento (porque no tiene ninguno). Por el contrario, se explica por lo adictivo que es. Sólo los que han jugado al *Tetris* saben hasta qué punto puede adueñarse de la vida de un jugador.

ADMITIR LA ADICCIÓN

Adicción es, por supuesto, un término cargado de connotaciones negativas que nos evoca las tristes imágenes de yonquis desesperados, alcohólicos desahuciados y obesos dándose un festín de chocolatinas.

Los editores de juegos jamás reconocerán que su objetivo es conseguir que los jugadores se conviertan en adictos a sus productos, pero tampoco se sentirían muy felices (ni los juegos resultarían tan rentables) si, tras la primera partida, los jugadores dejaran que su úl-

TESTIMONIO 1



No sé si era un adicto al Tetris o no, pero lo cierto es que hace un par de años me pasaba el día jugando. Sin duda, empezó a afectar otras áreas de mi vida, lo cual supongo que equivale a admitir que se había convertido en un problema. Lo primero que suelo hacer por las mañanas al despertarme es quedarme dormido de nuevo, pero por aquel entonces, como dormía con la Gameboy sobre la cama, empezaba el día jugando una media hora.

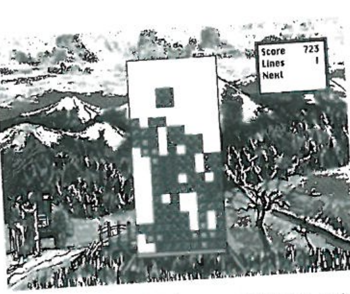
Siempre me pasaba un poco de la hora, y todos los días tenía que correr como un loco, arreglándome a toda prisa para tomar el autobús de la universidad. Durante el trayecto, por supuesto, seguía dándole al Tetris.

Ya en la universidad, jugaba hasta el instante mismo en que el profesor entraba en el aula. Durante las clases era muy difícil jugar, pero de vez en cuando me arriesgaba a echar un par de partiditas, sobre todo cuando lo había hecho mal en las partidas anteriores. Casi siempre aprovechaba los descansos, las horas libres y las horas de las comidas para sacar la consola, en lugar de estudiar o charlar con la gente. Supongo que mis compañeros me considerarían un poco idiota, pero en aquel momento me tenía sin cuidado.

Al llegar a casa, me ponía a jugar otra vez. A veces intentaba ver la televisión al mismo tiempo, pero como era imposible, en lugar de apagar el Tetris, me iba a mi cuarto para jugar sin distracciones. Sólo lo dejaba cuando me sentía demasiado agotado para continuar, pero a la mañana siguiente la consola seguía sobre mi cama y... vuelta a empezar.

Aún no sé cómo conseguí dejarlo. No lo hice de golpe ni tomé ningún tipo de medida drástica, y estoy seguro de que tampoco se debió a que el juego se hubiera vuelto demasiado fácil para mí. En realidad, le cogí el tranquillo muy pronto, y en los últimos meses apenas hice progresos; aun así, no podía parar de jugar. Creo que al final terminé por aburrirme, sólo que tardé 18 meses más que cualquier individuo corriente en llegar al hastío.

Todavía soy un aficionado a los videojuegos, y a veces puedo llegar a jugar tres o cuatro horas seguidas. Un ejemplar como Tekken puede tenerme absorbido durante un par de semanas, pero nunca he vuelto a caer en nada parecido a la adicción desde aquella experiencia con el Tetris.





Puede que el *Tetris* sea el juego más adictivo y absorbente que existe. Al principio parece muy fácil, pero cuanto más te metes en el juego más quieres seguir jugando para batir tu récord personal. Lo cierto es que también entre los usuarios de PlayStation se han dado casos de adicción, en especial a juegos como *Tekken*.

TESTIMONIO 2



El primer título al que jugué con mi PlayStation fue Ridge Racer. Cuando conseguí conectar todos los cables y tenerlo todo listo para empezar, eran las 8.30 de la tarde. Mi intención era jugar más o menos hasta las diez, Pero me enfrasqué de tal manera en el juego que cuando miré el reloj por primera vez, eran las doce de la noche. Para entonces ya estaba enganchado sin remedio, así que decidí concederme una hora más. La una de la madrugada no me pareció una hora tan descabellada para irse a la cama, a pesar de que a las 8.30 de la mañana siguiente tenía que estar en la oficina.

Cuando por fin me metí en la cama eran las 4.00 de la mañana, pero no podía dormir. Aunque parezca una tontería, en mi mente continuaba participando en carreras. Sencillamente era incapaz de desconectar. Debí de quedarme dormido alrededor de las cinco, lo que significa que cuando sonó el despertador, apenas había descansado unas dos horas y media.

Aunque estaba agotado, me lo había pasado fenomenal, y en la oficina les conté a mis compañeros lo fantástica que era la PlayStation y el pedazo de juego que era Ridge Racer. Tan pronto llegué a casa, volví a cargarlo. Esta vez jugué unas cinco horas seguidas, desde las siete hasta medianoche, momento en que me resultó imposible continuar de puro exhausto que estaba.

Poco a poco, fue decreciendo el tiempo que dedicaba a jugar por las tardes, pero varios meses después todavía echaba unas partidas durante un par de horas todas las noches. Ahora sólo juego dos horas o más cuando me compro un juego, y la fiebre inicial sólo me dura alrededor de una semana. El último título que derribó mis defensas fue Tomb Raider.

Sigo siendo un gran aficionado a los videojuegos, y sigo disfrutando de unas seis o siete horas de juego semanales con mi PlayStation. Eso no me convierte en un adicto, ni mucho menos, pero sé lo fácil que es terminar enganchado y dejarse absorber por los videojuegos.







Muchos de los que compraron la nueva PlayStation se engancharon a *Ridge Racer*. El juego tenía un circuito bastante simple, pero para completarlo había que conducir cada vez mas deprisa. En el caso de *Tomb Raider*, lo que lo hace adictivo es la intriga por descubrir qué nuevas sorpresas nos deparan y el afán por llegar al final del juego.

timo lanzamiento se cubriera de polvo en la estantería.

El doctor Mark Griffiths, psicólogo de la Universidad de Leicester (Gran Bretaña) lleva años estudiando los efectos de los videojuegos sobre la conducta de los jugadores y mantiene que, aunque la adicción o dependencia no es un fenómeno muy extendido, no deja de ser un problema muy serio para aquellos que lo padecen. Nos habla de casos en los que los adictos llegan a robar para poder comprarse nuevos cartuchos, dejan de ir a clase o practican el absentismo laboral y, en general, descuidan todos aquellos aspectos de la vida que la mayoría de las personas considera fundamentales (familia, estudios, salud, etc.). «Hay personas a las que ciertamente podríamos calificar como adictos a los juegos —señala Mark—. En un estudio que llevamos a cabo, el cinco por ciento de los jugadores entrevistados admitieron jugar mas de 30 horas a la semana y reconocieron que estaban enganchados a los juegos. Esto significaría que uno de cada veinte jugadores es un adicto. Es obvio que este porcentaje es demasiado alto y que habría que modificar ligeramente los criterios del estudio, pero en cualquier caso existe un problema de adicción que no se puede tomar a la ligera. Sin entrar en si son adictos en el sentido clínico de la palabra o no, 30 horas a la semana son suficientes como para que los que nos preocupamos por la formación intelectual y la socialización apropiadas de los ciudadanos reflexionemos sobre el problema.»

Para ese cinco por ciento de jugadores, la duración media de una sesión de partidas es de unas cuatro horas, y pueden llegar a jugar hasta 8 o 10 horas sin interrupción.

ES COSA DE HOMBRES

A pocos les sorprenderá saber que este pequeño grupo de jugadores en apuros está formado casi en exclusiva por varones. «Las mujeres no suelen caer en la adicción—explica Griffiths— y esto se debe sobre todo a la propia naturaleza de los juegos. La mayoría son diseñados por hombres y suelen ir dirigidos a un público masculino. Además en nuestra sociedad no se ve con buenos ojos que las mujeres se aficionen a los videojuegos. Se considera cosa de hombres.» (La jefa de redacción de *PSM* se ríe de la sociedad.)

La dependencia aguda puede manifestarse de formas distintas, tanto a través de síntomas físicos como mediante alteraciones de la conducta. Los adictos pueden tener dolores de muñeca, de cuello o de codo, tenosinovitis (dolor de miembros producido por un movimiento repetitivo), e incluso enuresis, la emisión involuntaria de orina que puede llegar a afectar



El doctor Griffiths nos habla de casos en los que los adictos llegan a robar para poder comprarse nuevos cartuchos, dejan de ir a clase o practican el absentismo laboral

Los adictos pueden tener dolores de muneca, de cuello o de codo, tenosinovitis (dolor de miembros producido por un movimiento repetitivo), e incluso enuresis, la emisión involuntaria de orina que puede llegar a afectar a aquellos jugadores que no se permiten ni un descanso para ir al cuarto de bano

a aquellos jugadores que no se permiten ni un descanso para ir al cuarto de baño.

Curiosamente, Griffiths sostiene que no existe ningún tipo de juego que sea adictivo en particular, y que los adictos pueden perder tanto tiempo con un simulador inacabable como *Sim City* como con el título de rompecabezas más sencillo.

ARTIMAÑAS DEL SECTOR

De todos modos, el doctor Griffiths señala que hay ciertos trucos y técnicas que los fabricantes utilizan para mantener la atención del jugador. En primer lugar, los juegos deben tener un ritmo muy ágil. En el *Tetris*, por ejemplo, una nueva figura aparece por el borde superior de la pantalla tan pronto como la anterior se ha posado sobre el suelo. En las plataformas siempre hay algún enemigo u obstáculo en la pantalla, aunque se trate sólo de una caja que hay que sortear de un salto. Un buen juego nunca permite que la mente del jugador se distraiga con nada de lo que sucede a su alrededor. Y la gran mayoría de los cometidos que el jugador debe cumplir son bastante fáciles: saltar de una plataforma a otra, disparar sobre extraterrestres agrupados para la ocasión, cosechar reforzadores situados en lugares estratégicos, etcétera. El caso es que el jugador apenas tiene un segundo de respiro y que, en recompensa a sus denodados esfuerzos, puede avanzar hacia nuevos niveles del juego. «Son pequeños ganchos psicológicos —explica Griffiths— que se usan para provocar *minisubidones* en el jugador. El objetivo es que el jugador tenga la sensación de que está progresando y vaya adquiriendo la confianza y el entusiasmo necesarios para acometer la conquista de las secciones más difíciles del juego, aquellas que marcan la frontera entre el triunfo y el fracaso.»

Pero la clave para enganchar a un jugador reside en los sistemas de puntuación. La posibilidad de medir nuestra actuación es condición necesaria para que pueda existir la adicción, ya que es la razón fundamental de que el jugador, buscando mejorar su puntuación anterior o

EVALÚA TU ADICCIÓN

Hace cinco o seis años, los editores de juegos no tenían ningún reparo en describir sus juegos como «adictivos», y hasta hubo una compañía que se llamaba «Addictive». Por lo general, la industria veía con buenos ojos que la gente se enganchase a sus productos. Pero la llegada de las consolas SuperNintendo y Mega Drive, a principios de los noventa, hizo que los videojuegos saltaran a las portadas de la prensa amarilla inglesa por primera vez.

Al mismo tiempo que se veían obligados a incluir despegables de ocho páginas sobre los últimos lanzamientos de juegos como Sonic o Mario, los editores de los periódicos buscaban la manera de aumentar sus tiradas aprovechando el filón de los videojuegos, y los casos de adicción eran sin duda un cebo excelente para atraer al gran público. De la noche a la mañana, los periódicos empezaron a publicar historias horripilantes sobre «El mundo de pesadilla de los adictos a los juegos», y la prensa amarilla pareció incluir a los editores de juegos en su lista de enemigos públicos de la Gran Bretaña, llegando en ocasiones a equipararlos a los traficantes de drogas.

Por descontado, el adjetivo «adictivo» desapareció de la publicidad de los juegos, y en su lugar aparecieron nuevos términos para describirlos, como «jugable» o «absorbente». Pero giros lingüísticos aparte, el quid de la cuestión está en que los juegos deben ser capaces de «enganchar» a los jugadores de alguna manera; un juego que no atrapa y del que es fácil olvidarse no es un buen juego.

Para que los jugadores puedan distinguir entre entretenimiento sano y dependencia perniciosa, Griffiths ha resumido en seis puntos su definición de adicción. Con la ayuda de la lista de la derecha, podrás evaluar tu grado de adicción a los videojuegos.

1. Actividad principal
Jugar se convierte en el centro de la vida de la persona. Incluso en los momentos en que no lo hace, sigue ocupando su mente.

2. Alteraciones de humor
La actividad produce un subidón cuando se practica o, por el contrario, tiene efectos tranquilizantes y relajantes (la misma actividad puede ejercer las dos funciones, como el fumador que usa el tabaco para desperezarse por las mañanas y para relajarse por las noches).

3. Tolerancia
El consumidor necesita dosis cada vez mayores de la sustancia o actividad para obtener el mismo efecto.

4. Síndrome de abstinencia
El abandono de la actividad tiene repercusiones tanto físicas como psicológicas.

5. Conflicto
La actividad afecta otras áreas fundamentales, como la vida social y la profesional.

6. Recaída
Si se retoma la actividad, incluso tras un largo período de abstinencia, la persona puede caer de inmediato en los niveles extremos de dependencia que padecía anteriormente.

Según Griffiths, si sufres tres o más de estos síntomas, es probable que tengas un problema de adicción.







Los grandes simuladores como el *Sim City* también pueden resultar adictivos, al igual que lo es *Bust-A-Move*, un juego que tiene mucho en común con el *Tetris*. La acción nunca decrece, y hay pequeñas recompensas para tenerte contento mientras persigues la superación de tu marca personal. *Bust-A-Move* ha ocasionado una pérdida de tiempo incalculable en las oficinas de *PlayStation Magazine*.

batir su récord personal, ansíe jugar una partida más. Griffiths cree, sin embargo, que la superación de las marcas personales no es el único estímulo para seguir jugando: los «¡huy, casi!» también son importantes. «Los juegos están diseñados para que una vez se haya alcanzado un determinado nivel, no resulte complicado volver a él. Hay trucos y atajos que te permiten en cada nuevo intento llegar a la parte emocionante de verdad, allí donde el corazón te late a toda prisa y te sube el nivel de adrenalina. Por eso, cada partida, aunque no batas el récord, es una experiencia cargada de emoción y que merece la pena jugar.»

EL ABOGADO DEL DIABLO

Debido a su reputación como pionero en la investigación sobre los efectos psicológicos de los videojuegos, el doctor Griffiths atiende a frecuentes peticiones por parte de televisiones, emisoras de radio y periódicos de tirada nacional en Gran Bretaña para que hable sobre el fenómeno. Nos cuenta que, por lo general, quieren a alguien que critique con dureza los videojuegos, acusándolos de ser un escandaloso despilfarro de tiempo y de dinero. Pero Griffiths no es la persona que andan buscando. Como genuino aficionado y conocedor del sano entretenimiento que consolas como la PlayStation pueden proporcionar, nunca será partidario de medidas como la prohibición de los videojuegos. No obstante, sí estaría a favor de que las carátulas de los juegos, al igual que se hace con los estuches de las películas de vídeo, incluyesen tanto la edad recomendada de los usuarios como información más detallada sobre los contenidos. Así, los padres y demás compradores potenciales sabrían qué es lo que están comprando. Griffiths también subraya que los juegos, en algunos ámbitos, pueden ser utilizados con fines muy beneficiosos. En las salas infantiles de los hospitales, los videojuegos constituyen una soporte terapéutico magnífico para que los pacientes, durante el postoperatorio, mantengan la mente ocupada y no se rasquen las heridas en proceso de cicatrización. En Estados Unidos también han demostrado ser efectivos, gracias a su capacidad de entretenimiento, en la reducción de los calmantes administrados en tratamientos como la quimioterapia. Sin embargo, el principal argumento en favor de los juegos es que la diversión pura y simple que proporciona su uso moderado compensa por todos sus posibles inconvenientes. La adicción existe, según reconoce el propio Griffiths, y hay que tomársela en serio, pero no es un problema muy extendido. Además, ninguno de los que la han sufrido ha mostrado hasta la fecha que deje secuelas a largo plazo.

NO BASTA CON DECIR ¡NO!

La abstinencia súbita y total no es el método que Griffiths recomienda para superar la adicción a los videojuegos. En su lugar, el doctor aconseja la reducción gradual del tiempo de juego, hasta conseguir que los juegos dejen de ser una obsesión para convertirse en un pasatiempo más entre los muchos de una persona equilibrada.

«Aunque suene muy manido, no está de más recordar que no hay venenos, sino dosis. Si juegas más de tres horas diarias, puede que sea el momento de echar el freno. Un método para conseguirlo podría ser dejar las partidas para el final del día, cuando ya no te queda nada por hacer y jugar un rato puede venir bien para relajarse. También es recomendable hacerlo acompañado, y tratar de cultivar tantas aficiones alternativas como sea posible. En el fondo todo consiste en poner en práctica el sentido común.»

Hay otro recurso, esta vez algo extremo: el TV Space Allowance. Se trata de un dispositivo electrónico con el que se puede bloquear la televisión a una hora fijada de antemano. El aparato funciona a través de un código secreto, sin el cual no hay forma de encender el televisor durante las horas de bloqueo. Si está seriamente enganchado, el adicto puede acordar con alguien la imposición de una hora límite de juego y pedirle que guarde el código en su casa. En Gran Bretaña cuesta 85 libras esterlinas y es una medida drástica para tratar casos de una cierta gravedad.



Nº 1
A LA VENTA
EL 15 DE MAYO
¡LA REVISTA INDEPENDIENTE DE PLAYSTATION QUE ESPERABAS!
PlayStation
Power
Porsche Challenge
DISFRÚTALO CON EL ANÁLISIS Y LA GUÍA MÁS COMPLETOS
¡EXCLUSIVA!
¡ANÁLISIS!
Little Big Adventure
Descent 2
Exhumed
Excalibur 2555AD
Super Puzzle Fighter
Rebel Assault 2
Trucos
Destruction Derby 2
Legacy of Kain
ediciones zinco
La autoridad en los juegos de PlayStat


60


66



54


49 53 64


46


50


56

67

Playtest

PlayTest

Puntuación

10 Reservado para los juegos perfectos.

9 Espléndido y totalmente recomendable.

8 Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.

7 Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.

6 Tiene algún fallo, pero es un buen juego.

5 Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.

4 Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o resulta aburrido en poco tiempo.

3 Bastante malo. Como mucho resulta entretenido durante un par de horas.

2 Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.

1 Un juego sin ninguna cualidad. Rematadamente malo.

0 Infausto y nocivo para la sensibilidad humana.

Análisis







[1] ¡Brrr!, tanta oscuridad me provoca escalofríos. La mayoría de las misiones se realizan de noche. [2] Deambula sin descanso. Si quieres llegar a ser todo un experto, debes acostumbrarte a seguir la pista a los Mechs. [3] Si llegas a dominar la técnica, tendrás diversión para rato. [4] ¡Dispárale a las piernas! [5] Una nave nodriza enemiga, a punto de convertirse en chatarra.

MechWarrior 2

Los Mech avanzan con paso marcial hacia los campos de batalla del futuro. Son robots de 30 metros de altura con poder para volar una ciudad entera. Y tú estás incrustado en uno de ellos...



Cuatro rotundos cañones láser. Dos lanzamisiles con 40 proyectiles. Un lanzagranadas. Una ametralladora. Y una actitud muy, muy reprobable. El combate cuerpo a cuerpo en el siglo XXXI no podía ser más letal; aquí no estamos hablando del festival de mamporros en una pista al estilo de *Tekken*, sino de robots de 30 metros de altura entregados a darse coces con sus congéneres de idéntico gigantismo, armados hasta los dientes y pilotados por seres humanos instalados en sus cabinas.

Uno de esos pilotos eres tú, por supuesto. Deberás emplearte a fondo para defender el honor de tu clan en una guerra intergaláctica contra la Inner Sphere, maniobrando tu BattleMech en los combates contra clanes malvados dotados de sus correspondientes Mech.

En una serie de 16 misiones tienes que luchar contra un número creciente de adversarios y desempeñar tareas que allanarán el camino de tu clan hacia la supremacía. Aunque ensalza un tribalismo algo aldeano, el saqueo, la destrucción desaforada y el exterminio masivo, *MechWarrior 2* —que apareció en primer lugar como CD-ROM para PC hace poco más de un año— es ante todo una convincente incursión en un universo respaldado por una historia conocida y verosímil, una historia que se presta perfectamente a su adaptación para PlayStation. El génesis del universo descrito se remonta más de diez años atrás. Todo empezó como telón de fondo de un juego estratégico de sobremesa en el que dos jugadores controlaban sendos ejércitos de robots Mech. El sentido del argumento que su origen como juego de estrategia proporciona a la versión computarizada, asegura que todas tus acciones parezcan tener un propósito: sientes que estás participando de verdad en un metajuego en curso del que *MechWarrior 2* es sólo una parte.



Dejando de lado la reflexiones metafísicas, la ejecución del *MechWarrior 2* es notablemente mejor que la de su único émulo para PlayStation, a saber, *Krazy Ivan*. Mientras *KI* era sin duda

Cuando dos tribus van a la guerra



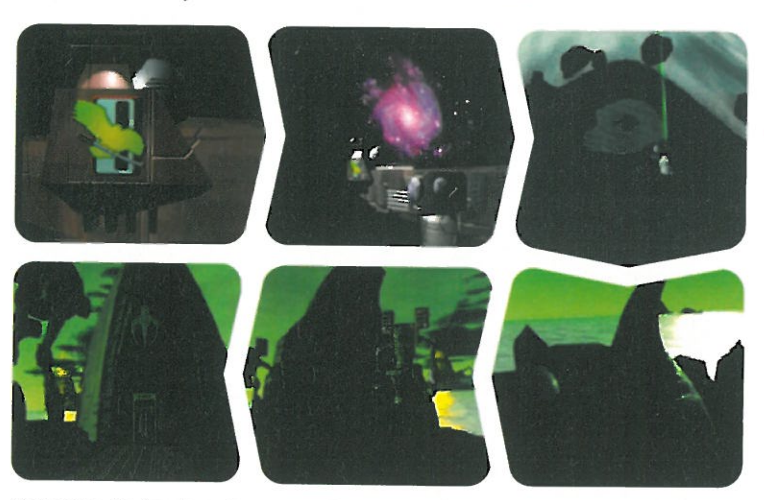
La secuencia introductoria consigue reproducir la atmósfera que caracteriza a *MechWarrior 2*. He aquí un piloto Mech en solitario contra una horda de enemigos.





■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	Activision
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	8.495 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de robots

El clan Jade Flacon



Cada uno de los dos clanes cuenta con un código de honor y una serie de principios éticos inquebrantables. No obstante, a la hora de la verdad, no hay códigos que valgan: ¡Tú destruye todo lo que puedas!

un *shoot´em up*, *MW 2* conserva parte de los elementos estratégicos y de simulación de su versión para PC, si bien bastante atenuados en su formato para consola.

Hay nada menos que 48 misiones. Puedes participar en una campaña de 16 misiones tanto como miembro de las fuerzas del Clan Wolf como de las del Clan Jade Falcon. Además, hay ocho misiones nuevas para cada uno y una serie de misiones de entrenamiento que te preparan para recogerle el guante a un adversario de altura. Las misiones van más allá de pasearse en busca de Mech enemigos: te obligan a cumplir diversos objetivos y a llevar a cabo tareas específicas a fin de completarlas con éxito. Sí, desde luego que habrá grupos de Mech enemigos ahí fuera con ganas de complicarte la existencia, pero son meros obstáculos y no el propósito último del juego.

En efecto, una misión típica podría ser más o menos como sigue: localizas la planta energética local en la ciudad de Davin, la inspeccionas para ver si está en activo y, si es así, la destruyes antes de que caiga en manos enemigas. Si los Mech rivales ya han localizado la planta energética, tienes que expulsarlos para inspeccionarla. Este esquema de misión es más complejo y absorbente que aquéllos que se basan en barrer una oleada tras otra de enemigos a la manera de un *shoot'em up* convencional, o que los que consisten en eliminar a los monstruos que se cruzan por tu camino, como en *Doom*.

Decíamos que *MechWarrior 2* se ha simplificado en su conversión desde PC, sobre todo con objeto de que

La reciente versión para PlayStation de *MechWarrior 2* presenta un seguimiento visual de la acción mucho más concienzudo que su encarnación para PC

puedas utilizar el joypad de la PlayStation, y para hacerlo más atractivo de cara a los usuarios más interesados en juegos propiamente dichos que en simuladores. Se acabaron las vastas extensiones espaciales donde apenas ocurría nada digno de mención. Se acabó el exceso de funciones que los Mech pueden ejecutar. Y se acabaron, por desgracia, las abundantes perspectivas exteriores de tu Mech: estás anclado en la perspectiva desde la cabina.

Despídete también de la envolvente música de la versión para PC. Es cierto que se trataba de un plagio del tema principal de *Terminator*, pero funcionaba como un complemento perfecto de la acción, a diferencia de la banda sonora *trash metal* que se ha adueñado de la ver-









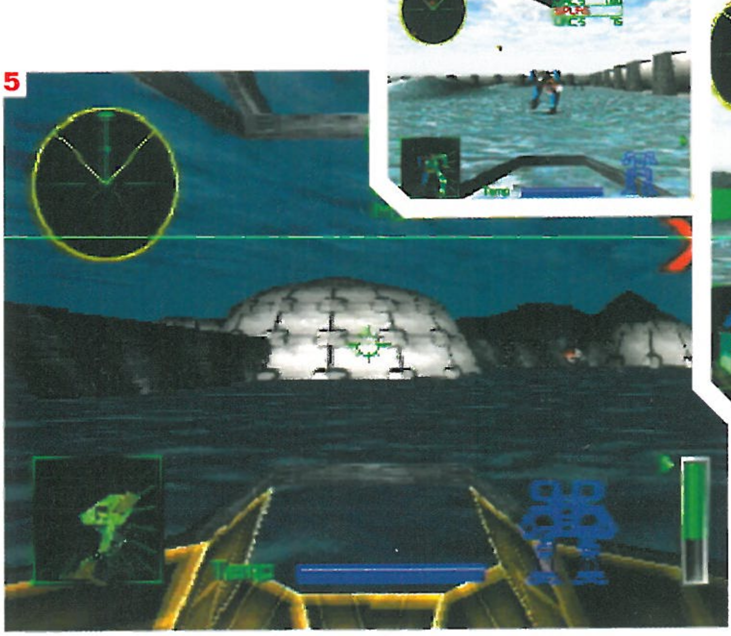
[1] En esta misión tienes que evitar que esta extraña estructura transmita una señal.
[2] Misiles gemelos devastan la ciudad.
[3] ¡Sácale los ojos a este maldito Mech!
[4] De vuelta a la nave nodriza, a toda velocidad.



En esta ocasión, el héroe en cuestión dispara a un Mech justo donde más le duele: a través del parabrisas.



MechWarrior 2

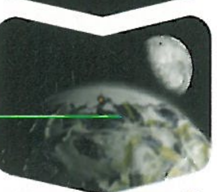


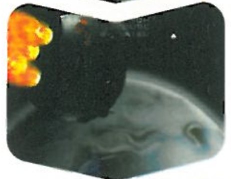






















[1] Una incursión en un fortín. [2] Dar caza a un Mech más veloz es todo un reto. [3] Íntimo y personal. Como la película, pero, aquí, sin romanticismo. [4] Tiro al blanco con los Mechs saltarines... ¡plato! [5] Una ciudad en ruinas laberíntica.

... hay montones de texturas y juegos de luz, y discurre a 20 imágenes por segundo. Si al juego para PC le faltaba velocidad, su versión para PlayStation anda sobrada de ella

sión que se ha realizado para la PlayStation. Lo que no le falta a esta versión es acción y un seguimiento visual de la misma mucho más concienzudo que en su encarnación para PC. La novedad de esta versión radica en que hay muchos más «obstáculos» que se deben sortear durante la consecución de los objetivos, de modo que se alcanzan cotas superiores de emoción. Sin embargo, dado que la mayor parte de las misiones son breves, a quién le importa si te borran del mapa miles de veces antes de que puedas salir airoso de una prueba difícil: basta con que vuelvas a empezar, a sabiendas de que te llevará apenas unos minutos volver a la posición anterior.

La curva de dificultad está impecablemente resuelta: nunca tienes la impresión de haber llegado al límite de tus capacidades, aunque el número de Mechs que se pueden derribar aumente dramáticamente en las etapas postreras de las campañas de 16 misiones. Si el jarabe de palo se te administra de forma paulatina es, por una parte, para que te familiarices con el sistema de controles —tienes que alternar tus armas a un ritmo vertiginoso para machacar a tus oponentes— y, por otra, para que sintonices poco a poco con las aptitudes de cada uno de los 12 tipos de Mech y evalúes su idoneidad para los distintos tipos de misión.

Por supuesto, la acción sólo se aprecia de verdad cuando los escenarios donde ésta transcurre dan la talla, y sin duda éste es el caso de *MW 2*. La versión original para PC era demasiado plana —gris, incluso—, estaba falta de texturas y acusaba una tendencia a las formas rígidas y cuadriculadas en detrimento del realismo. Esta crítica no es aplicable a *MechWarrior 2* para PlayStation, que saca el máximo partido de la potencia del hardware: hay montones de texturas y juegos de luz, y discurre a 20 imágenes por segundo. Si al juego para PC le faltaba velocidad, su versión para PlayStation anda sobrada de ella.

MechWarrior 2 es, sin duda, uno de los mejores títulos para la PlayStation, y supera al original para PC (que ya era uno de los favoritos para ese formato). Se ha preservado la profundidad del juego, mientras que la emoción ha aumentado de un modo espectacular. En lugar de llevar a cabo una conversión deslustrada, Activision ha rehecho *MechWarrior 2* con el propósito de que seduzca al jugador de PlayStation sin sacrificar las irresistibles cualidades del original.



Tanto el clan Wolf como el clan Jade Falcon poseen su propio código, herencia del juego de batallas original creado por la compañía FASA en Estados Unidos. El juego se desarrolla sobre una mesa en la que se alinean figuras de plástico que representan a los Mechs. Y la diversión se acaba ahí.

Alternativas...

MechWarrior 2	9/10
Krazy Ivan	7/10

[1] Cada campaña se compone de 16 misiones, aunque hay ocho adicionales por clan, caracterizadas por su dureza. [2] Elige tu Mech de entre un repertorio de doce. [3] Utiliza el mecanismo de contraseña para guardar partidas.









PlayStation Magazine 5

VEREDICTO

GRÁFICOS	Rápidos pero confusos 8	ACCIÓN	Cantidades industriales 10
SONIDO	Explosivo 7	PRESENTACIÓN	Acero forjado 8
DURACIÓN	48 misiones imponentes 9	ORIGINALIDAD	Algo desfasada 4

No hay nada igual para PlayStation y, por si fuera poco, supera al magnífico original para PC. Cómpralo y pásatelo en grande destruyendo sin mesura.

9 sobre 10

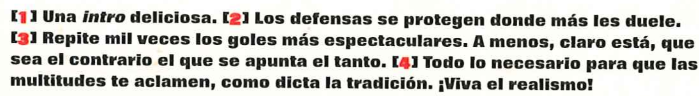
EDITOR	Sony	FABRICANTE	Psygnosis
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Francia
PRECIO	6.990 pesetas	GÉNERO	Simulador deportivo

Cuatro Jugadores · Multi-tap Compatible









[1] Una *intro* deliciosa. [2] Los defensas se protegen donde más les duele. [3] Repite mil veces los goles más espectaculares. A menos, claro está, que sea el contrario el que se apunta el tanto. [4] Todo lo necesario para que las multitudes te aclamen, como dicta la tradición. ¡Viva el realismo!





Adidas Power Soccer International '97

Los muchachos con la camiseta del Psygnosis han jugado bien en la primera parte, pero en el descanso el entrenador ha tenido unas palabras con ellos...

Se ha puesto muy serio y los chicos han escuchado con atención. En la segunda parte han salido envalentonados y con ánimo de vérselas con quien fuera. En *Adidas Power Soccer International '97* han desaparecido el Manchester Maine y el Sheffield Sunday (se han sustituido oportunamente por el Manchester y el Sheffield a secas) de los 75 equipos de las ligas francesa, inglesa y alemana. Y, aunque se mantienen aquellos 75 conjuntos originales (ahora con los auténticos nombres de los jugadores), se han añadido alrededor de 50, procedentes de las ligas italiana y española, 56 selecciones nacionales de la Federación Internacional y una cantidad razonable de equipos secretos.

Pero lo que nos interesa de verdad son las aportaciones a la jugabilidad. No importa que haya un modo Torneo y una competición Euro 96 programada, además de una Copa del Mundo. ¿Han perfeccionado el chute con efecto? ¿Se puede todavía derribar a los jugadores y tirarles de la camiseta? La respuesta es afirmativa. Además, han incluido jugadores estrella con características mejoradas, y han afinado jugadores y equipos para hacer más grande la diferencia entre un equipo en forma y otro en horas bajas.









[1] ¡Pásala! [2] ¡Buen chute! [3] Eso es una jugada de gran calidad. [4] El portero recibe instrucciones.

Lo cierto es que *APSI '97* no es tan bueno como *Actua Soccer*. Los iconos que aparecen sobre las cabezas de los jugadores son peores, porque ahora presentan estrellas de gran tamaño que son un incordio; y de vez en cuando aparecen jugadores que pasan como un rayo por el campo de forma poco creíble. En cuanto a los goles, huelga decir que los porteros cumplen a rajatabla su cometido; ya lo verás cuando hayas tenido 47 ocasiones de gol y, sin embargo, acabes perdiendo por 3-0.

En conjunto, es un juego de fútbol estupendo. Si ya tenéis *Adidas Power Soccer*, las mejoras no son suficientes como para justificar el saqueo del patrimonio familiar, pero vale le pena echarle un vistazo. Su compra está más que justificada si lo que buscas es un título de fútbol con excelentes capturas de movimiento que te lo ponga difícil en el modo de un jugador, y que te haga reír un buen rato cuando tienes un par de amigos sin miedo a sufrir una goleada humillante. Sí, *Adidas Power Soccer International '97* es un buen juego, pero, desde que apareció la primera versión, las cosas han cambiado mucho a su alrededor. ¿Estaremos siendo demasiado generosos al ponerle un 8?



[1] ¡La para, la para, la paraaa! [2] Un ente misterioso cruza la línea de gol, después de que hayan sorprendido al portero.

Alternativas...

Actua Soccer	9/10
ISS Deluxe	8/10
Adidas Power Soccer	8/10
APS Intn'l '97	8/10
FIFA '97	7/10
Olympic Soccer	7/10

VEREDICTO

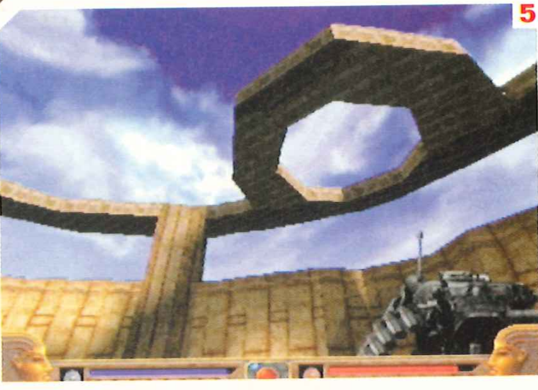
GRÁFICOS	Fijos, pero fabulosos 8	ACCIÓN	Imprevisible, a veces 7
SONIDO	Buenos comentarios 7	PRESENTACIÓN	Muy ingeniosa 8
ADICTIVIDAD	Engancha a cualquiera 8	ORIGINALIDAD	Ahora poca 5

Un gran juego de fútbol, si puedes soportar las abrumadoras referencias a los patrocinadores. Si ya tienes el *Adidas Power Soccer* original, no vale la pena comprarlo.

8 sobre 10








[1] Puedes mirar hacia arriba y hacia abajo. ¡Qué monumento tan impresionante! [2] Abundan esas reliquias egipcias que nos son tan familiares. [3] Un tipo serio, ¿eh? [4] Esta especie de escorpión es uno de los jefes de los malvados. [5] Los decorados provocarán tu asombro. [6] La lava candente te matará. [7] Escurridizas criaturas voladoras. [8] ¡Liquídalo!

Exhumed

En el Valle de Karnak un guerrero avanza con paso firme. ¡Que Osiris te bendiga, Lobotomy Software, por traernos esta fiesta de disparos y hazañas heroicas!



¿Ya tuviste tu ración de *shoot 'ups* con perspectiva en primera persona? ¿Blandiste tu espada con saña en *Doom*? ¿Marchaste triunfalmente en *Alien Trilogy* sobre los cadáveres de esos pequeños bribones? ¿Te pareció *Disruptor* un paseo por el parque? No hay duda de que los clones de *Doom* están entre los videojuegos más populares: absorbentes, envolventes y subyugadores... Te arrastran a un mundo en el que casi puedes sentir cómo las balas te rozan la piel. El resultado es que puedes encontrarte explorando niveles hasta las tantas de la madrugada. Quizás éste sea el motivo por el que tantos arguyen que los juegos son demasiado fáciles de acabar: se olvidan de que se han pasado tres noches sin dormir para completar 60 misiones y áreas escondidas. ¿Habrán oído hablar de los beneficios del descanso nocturno, lejos de nada que recuerde a una consola?

Exhumed es el último *shooter* tridimensional en introducirse en los pasadizos laberínticos de los juegos para PlayStation. Exhumar significa desenterrar, y en este juego podrás practicar esta acción en el Antiguo Egipto. La población de una ciudad cae presa del pánico cuando Kilmaat, una fuerza maligna, se hace con el control del territorio. El misterioso robo de la momia del faraón Ramsés conduce a dirigentes de todo el mundo a unir sus fuerzas para contratar a un agente especial con objeto de que la recupere y destruya a Kilmaat. Sólo así volverá la paz al Valle de Karnak. Tú, cómo no, encarnas al héroe de turno.

Lo primero que nos llamó la atención de *Exhumed* fue la calidad del motor 3-D. Es rápido y suave, y permite que te desplaces al ritmo que tú mismo impones, como en la vida real. No hay duda de que posee uno de los mejores motores 3-D nunca vistos en un *shooter*. Como ocurre con la mayoría de los juegos de este subgénero, es posible utilizar los botones laterales superiores para moverte de un lado a otro, pero aquí, si mantienes pulsado el Triángulo, además puedes utilizar el D-pad para mirar hacia arriba y hacia abajo. Esta opción es muy práctica cuando las aves de rapiña vuelan en círculos justo encima tuyo.

Necesitarás toda la precisión que el motor y el sistema de control te puedan ofrecen, porque *Exhumed* es un hueso duro de roer. Es ver-

Ostenta una riqueza de gráficos difícil de encontrar en los *shoot 'em ups* en 3-D. Interiores, exteriores, ciudades, templos... Incluso hay secciones subacuáticas







■ EDITOR	Erbe	■ FABRICANTE	BMG/Lobotomy Software
■ DISPONIBLE	No	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	No disponible	■ GÉNERO	*Shoot 'em up 3-D*

[1] Set es el «Señor de las Bestias» y tienes que abordarle en su propio terreno. Es fácil darle, pero difícil matarlo. [2] No desperdicies munición con eso. [3] Aquí, pulsa los botones para abrir las puertas. [4] Destrucción masiva con el lanzallamas. [5] Cuidado con esa secreción ponzoñosa. [6] Una pantalla carmesí. Eso es que te han dado. [7] Otra vez esa enfermiza jefa escorpión. [8] Éste es el nivel con los mejores gráficos. [9] Ajusta la ametralladora, porque la avispa asesina anda cerca.

Exhumed

[1] En tu camino hacia la victoria te encontrarás con una máscara que te permitirá respirar bajo el agua. Mientras buceas en las profundidades, te sorprenderá el realismo del entorno. [2] No es fácil encontrar una ruta con el mapa.



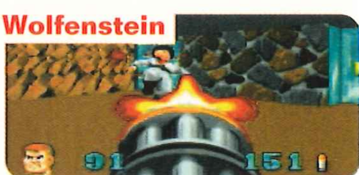
¡Cuánto os quiero pasadizos!

Breve historia de los shoot 'em ups en primera persona

Shoot 'em ups con perspectiva en primera persona, clones de _Doom_, «juegos de pasadizos» (como los suelen llamar en Estados Unidos)... Ponles el nombre que quieras. Aparecieron hace unos siete años, en un principio impulsados por el desarrollo de los motores 3-D en PC. En sus primeras manifestaciones el jugador no hacía otra cosa que deambular por pasillos subterráneos, hasta que llegó _Wolfenstein_, el primer juego acabado del todo. Sus responsables fueron los muchachos de Public Domain, creadores de _Doom_, y para su desarrollo utilizaron por primera vez la tecnología de escalado de mapa de bits. Con el tiempo _Breathless_, _Gloom_ y _Alien Breed 3D_ llegaron a Amiga, y _Doom_, _Hexen_, _Duke Nukem_ y otros muchos a PC. Mientras tanto, las consolas de 16 bits conocieron versiones de _Doom_ y de _Wolfestein_.

En estos momentos, los usuarios de PlayStation no tienen motivos para quejarse: _Kileak The Blood_, _Doom_ (y _Final Doom_), _Alien Trilogy_, _Disruptor_, _Dark Forces_... Hay _shooters_ para empacharse. Otros juegos como _Defcon 5_ y _Descent_ se han creado con motores 3-D similares. La razón de su popularidad es su absorbente perspectiva: te introducen en un mundo claustrofóbico y a la vez muy adictivo. En lugar de ser la sombra de tu personaje, en estos juegos ni siquiera sabes qué aspecto tiene éste porque... eres tú mismo.

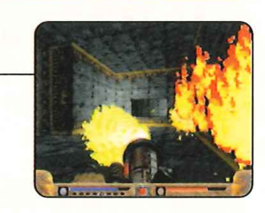




dad que los dos primeros niveles son coser y cantar, pero después se convierte en un verdadero infierno. Los creadores se las han arreglado para introducir una plétora de rompecabezas repletos de acción, así que no sólo luchas contra la horda de enemigos que se cruza en tu camino, **sino que además debes procurarte los extras necesarios para tu transmisor, que circunstancialmente se halla en una plataforma flotante a 7 metros sobre el suelo.** Durante el camino tendrás que recoger otros utensilios: unos los necesitarás para saltar, otros para levitar... ¡Y no olvides la máscara que te permitirá respirar bajo el agua!

Como el juego transcurre en el valle de Karnak, ostenta una riqueza de gráficos difícil de encontrar en los *shoot 'em ups* en 3-D. Interiores, exteriores, ciudades, templos... Incluso hay secciones subacuáticas en las que tienes que bucear y medrar a través de distintas puertas, al tiempo que rechazas con cortesía las atenciones con que te colman algunos peces asesinos. No obstante, si temes que estás a punto de encontrar obstáculos insuperables, siempre puedes volver al principio del nivel y empezar de nuevo, con la esperanza de incrementar tus niveles de energía y munición.

Es incontestable que *Exhumed* es un juego brillante. Tiene efectos especiales fabulosos que ayudan a recrear la fascinante atmósfera del Antiguo Egipto, y está repleto de enigmáticos jeroglíficos. Debemos insistir en que, en lo concerniente a los aspectos gráficos, éste es el mejor *shoot 'em up en* 3-D existente. Los creadores han utilizado un motor poligonal, y **los focos de luz son mucho más efectivos, como se demuestra cuando te haces con el temible lanzallamas.** Mueve el pad, y el artilugio escupirá llamas que bailan y acaban por extinguirse de manera muy convincente.



El juego contiene una buena provisión de armas. Las más interesantes son el lanzallamas, el Anillo de Ra, que lanza bombas pequeñas a chorros, y el Manacle, un desintegrador que se lleva en la muñeca. Hay ocho armas en total, incluyendo el machete con el que empiezas la partida. Cada arma tiene una cantidad limitada de munición, pero cuando das en el blanco, obtienes reforzadores de energía vital y munición. Los tres malvados más destacables son Set («el Señor de las Bestias»), Seikis (un cruce entre una mujer y un escorpión gigante) y Kilmahathaan («Reina de los Alienígenas»).

Exhumed funciona por la sencilla razón de que está bien diseñado y porque tanto el motor como los efectos visuales son excelentes. Además, combina el uso ininterrumpido del botón de disparo con los rompecabezas más enigmáticos. Seguro que este juego no abre nuevos caminos, y que no ha descubierto el agua caliente, pero demuestra el buen hacer de Lobotomy Software y su cuidado por el detalle. No dudes que *Exhumed* te las hará pasar moradas y que en más de una ocasión te pondrá al borde de arrojar el joypad por la ventana. Eso sí, te quitarás el sombrero ante los habilidosos responsables de tu cólera.








[1] En la madriguera de Set y a punto de atacarlo. [2] Éste es un excelente efecto de techo transparente. [3] Los extraños engendros en bikini están entre los enemigos más raros. [4] Dispárales desde arriba.

Alternativas...

Doom	9/10
Disruptor	8/10
Alien Trilogy	8/10
Dark Forces	5/10



VEREDICTO

GRÁFICOS	Sensacionales 9	ACCIÓN	Convincente 8
SONIDO	Hipnótico 8	PRESENTACIÓN	Funcional 7
ACTIVIDAD	Razonable 7	ORIGINALIDAD	Algún bocado 7

Un elaborado _shoot 'em up_ con un buen motor y excelentes efectos visuales. _Exhumed_ no es demasiado original, pero su dificultad lo hace irresistible.





EDITOR	Sony	FABRICANTE	Sony
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	6.990 pesetas	GÉNERO	Shoot 'em up 3-D

Un Jugador · Tarjeta de memoria Compatible · Dolby Surround

Life Force Tenka

Regla: Psygnosis + juegos = gran calidad. *Tenka* = excepción que confirma la regla. Pregunta de examen: ¿Cómo pueden haber tardado tanto en hacer un juego que rezuma tanta mediocridad?





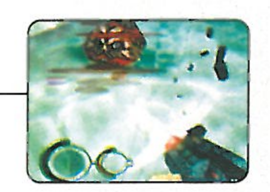


[1] La mirilla del láser y el dispositivo de búsqueda hacen que disparar con precisión sea coser y cantar. [2] Destruye el cristal y descubrirás tras él una bestia horrible y letal. [3] Buenas armas, pero ¿dónde está la escopeta? [4] ¡Boom! [5] Te están administrando jarabe de palo sin compasión.

Sacar adelante una revista no es una tarea fácil, y el asunto se complica cuando se trata de escribir sobre un clon de *Doom*. Cualquier cosa que se pueda decir sobre el género ya está mil veces dicha, lo que hace de la crítica de cada nuevo clon una tarea cada vez más titánica. La verdad es que, a pesar de la vehemencia de los aspirantes, ninguno de los clones fabricados hasta el momento ha llegado a la altura de *Doom*. Las razones del fracaso de *Tenka* no tienen secreto: se trata de un intento más bien insípido e insustancial de volver sobre un tema trillado hasta la extenuación.

Mejor no hablemos de la trama, dado que las detestables voces de los narradores y las secuencias de imágenes (de impecable factura, pero francamente prescindibles) fracasan en su intento de crear el ambiente deseado. El jugador representa a un tipo bien surtido de armas que se adentra por pasadizos estrechos y lucha contra robots y mutantes. También pasaremos por alto los rompecabezas, que son de lo más convencionales: localizar una puerta cerrada a cal y canto, hallar la llave de color que entre en la cerradura, abrir la puerta y seguir adelante.

Pero lo peor del juego es el diseño de los niveles. Gran parte de la acción transcurre en pasillos claustrofóbicos que dejan poco espacio para desplegar el potencial de la ametralladora. Hasta las salas más grandes no son más que pasadizos ampliados. Y lo que es peor, muchos de los 28 niveles responden a un mismo patrón.



Los enemigos también son decepcionantes. Aparte de unas cuantas arañas mutantes terroríficas, los sobresaltos escasean. No falla: después de cada curva, siempre hay un par de enemigos que aniquilar. ¿Dónde está la emoción en recorrer un pasillo vacío que se ensancha de repente y da a una enorme sala repleta de enemigos? En ninguna parte. Los combates de *Tenka* forman parte de una tediosa guerra de desgaste, durante la cual repartes balas con prodigalidad, pierdes energía, la recuperas, disparas a unas cuantas cosas más, etc. Sin embargo, no todo pinta tan negro. Hay unas cuantas pinceladas de originalidad ciertamente brillantes. Los visores de láser que poseen las armas son una buena idea, como también lo es el contador digital de munición que llevan incorporado. Además, con dichos visores se puede mirar arriba y abajo. ¡Vaya, qué pena, ahí se agotan las innovaciones! La monotonía que preside la acción de *Tenka* llega a abotargarnos hasta tal punto que invita a establecer analogías con los pajares: aunque construidos con solidez, a nadie se le ocurre mudarse a vivir en ellos.









[1] No deberías haber destruido esas efigies religiosas. [2] Fíjate en el contador de munición en la parte trasera del arma. Brillante. [3] Arañas con rostros humanos. ¡Qué inquietante!

Alternativas...

Final Doom	8/10
Alien Trilogy	8/10
Disruptor	8/10
PO'ed	5/10
Dark Forces	5/10



VEREDICTO

GRÁFICOS	Buenos de verdad 8	ACCIÓN	Mustia 4
SONIDO	Dolby surround 8	PRESENTACIÓN	Sin sorpresas 6
ADICTIVIDAD	Considerable 7	ORIGINALIDAD	Bien poca 6

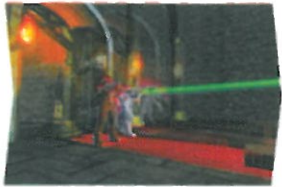
Una colección de lugares comunes en los juegos, sin un diseño coherente. Una experiencia cansina que más bien invita a pensar que ya es hora de cambiar de género.

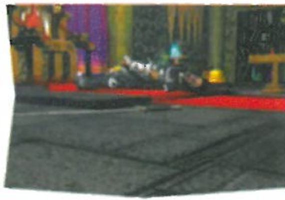
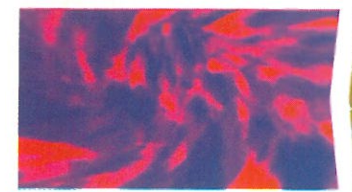
6 sobre 10



Intro

Guerreros del futuro llegan a la Inglaterra medieval. ¿Su propósito? Robar Excalibur y entregársela a su malvado jefe. Encarnas a Beth, la joven amiga de Merlín y la única persona lo bastante ingenua para confiar en su magia y luchar con objeto de devolver la espada a su legítimo dueño.





Excalibur 2555 AD

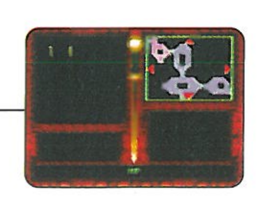
Regresaron del futuro para robar Excalibur. ¡Pobre Rey Arturo! Deberás recuperar la mítica espada y devolverla a su época.

Uno no puede evitar sentir una cierta compasión por este juego que, sin llegar a ser tan bueno como *Tomb Raider*, no va a librarse de comparaciones odiosas. En *Excalibur 2555* desempeñas el papel de una joven que debe explorar un sinfín de laberintos bellamente iluminados y resolver rompecabezas relacionados con el argumento principal. En fin, como en *Tomb Raider*. No obstante, sería descabellado asimilar ambos juegos sin tomar en consideración otros elementos, ya que *Excalibur* posee opciones ausentes en *Tomb Raider*.

Es en el entorno 3-D donde este juego resulta un tanto chapucero. En general, sus gráficos son fabulosos, e incluso recrea una atmósfera muy parecida a la de *Tomb Raider* —el sofocante y claustrofóbico mundo subterráneo está muy bien conseguido—, pero el área de juego es mucho más restringida. En *Excalibur* los obstáculos no se pueden escalar o superar de un salto; los tienes que bordear. Y la interacción con el entorno no admite comparaciones: si en *Tomb Raider* te parecía que todo era posible, en *Excalibur*, las limitaciones del motor se hacen manifiestas con demasiada frecuencia, recordándote penosamente que se trata «sólo» de un juego.

Los rompecabezas son algo anticuados, pero, gracias a su sugerente atmósfera, el juego supera esa pequeña falta y te invita a disfrutar de largas expediciones por escenarios maravillosos

La calidad de los rompecabezas —secuencias lineales en su mayoría— tampoco está a la altura del estándar establecido por *Tomb Raider*. **De hecho, la mayoría pueden ser resueltos con facilidad mirando el mapa para vislumbrar las áreas inexploradas.** En *Tomb Raider* siempre te ves envuelto en un par de entuertos al mismo tiempo, mientras que aquí sólo puedes resolver un rompecabezas cada vez.



Excalibur es, en esencia, un juego de aventuras a la antigua. A medida que avanza el juego, te topas con personajes diversos que han perdido algo. Encuentra los objetos extraviados y se te gratificará con generosidad. Por ejemplo, en los tres primeros niveles hay dos borrachos divertidísimos que te piden una botella de «combustible» para seguir con la juerga. Lo primero




[1] Mantén apretado el botón de la espada un buen rato antes de soltarlo y... ¡verás qué mandoble! [2] Hay muchas trampas que esquivar. He aquí unos alambres de ejemplo.

VEREDICTO — PlayStation Magazine 5

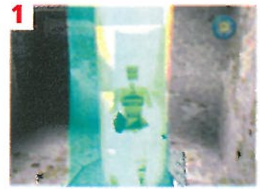
GRÁFICOS:	Muy buenos 9	ACCIÓN:	Regular 6
SONIDO:	Tecno *pumba pumba* 8	PRESENTACIÓN:	Da el pego 7
ADICTIVIDAD:	No está mal 7	ORIGINALIDAD:	Demasiado tarde 7

Excalibur 2555 AD **es un juego agradable, aunque eclipsado por la grandiosidad de *Tomb Raider*. Aun así, es divertido.**



EDITOR:	Proein	FABRICANTE:	Telstar Electronic Studios
DISPONIBLE:	Sí	ORIGEN:	Gran Bretaña
PRECIO:	9.900 pesetas	GÉNERO:	Aventuras en 3-D

Un Jugador





[1] Algunos de los rompecabezas incorporan el teletransporte. [2] Ahí está lo que andabas buscando. [3] Más te vale esquivar las bolas de fuego que vuelan a través del pasillo. [4] Hay un montón de extraños personajes con los que interactuar. Te presentamos al contable... [5] Algunos de los efectos luminosos son bonitos de verdad. [6] Esta barra de «cargando» aparece antes de cada conversación. [7] Hablan por los codos.

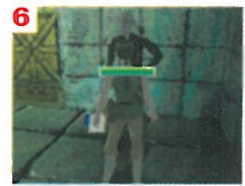


que debes hacer es darle al barman un vaso para que te sirva un trago, tarea fácil, dado que antes deberías haberte encontrado un vaso en la estantería de una habitación contigua. Además, el barman no se anda con rodeos para explicarte que un vaso, y no una cabra con alas, es todo lo que se necesita. Los omnipresentes rompecabezas del tipo «ve y tráeme» parecen algo anticuados. Por suerte, y gracias a su sugerente atmósfera, el juego consigue superar esta pequeña falta y te invita a disfrutar de largas expediciones por escenarios maravillosos, mientras te exprimes el cerebro intentando resolver los rompecabezas.

De todos modos, si hay algo por lo que *Excalibur* brilla sobre *Tomb Raider* es por su sistema de combate cuerpo a cuerpo, una idea excelente y bastante lograda de la que carece el título de Core Design. Más adelante damos detalles sobre el procedimiento.

Por desgracia, el sistema de encantamientos del que tanto presume la publicidad del juego no está muy bien resuelto. En lugar de ser un valioso complemento del mecanismo de juego, actúa como una extensión de los rompecabezas, con una burda orientación hacia los objetos. Así, los hechizos son necesarios para superar situaciones específicas, como cuando tienes que fragmentar una roca que aprisiona a un hombre en el suelo. Por lo tanto, si te habías entusiasmado imaginando que podrías lanzar bolas de fuego contra tus enemigos, ya puedes ir quitándote esa idea de la cabeza.

Excalibur no es en absoluto un mal juego y es lo bastante adictivo para que llegues a amortizar su compra. Hay correrías de sobra a las que sobrevivir, el argumento de fondo es intrigante y los aspectos gráficos son excelentes. Los rompecabezas están obsoletos y muy manidos, pero al menos no son gratuitos del todo y justifican que continúes explorando la cautivadora ciudad subterránea donde transcurre la acción. Por desgracia, no juega en la misma división que *Tomb Raider*, cuya adquisición es más recomendable. Si ya has acabado este último y no puedes esperar a la continuación, entonces *Excalibur 2555 AD* te proporcionará, sin duda, unas cuantas horas de entretenimiento. No le pidas más que eso.


Alternativas...

Tomb Raider	10/10
Excalibur	7/10

¡Golpea, esquiva, golpea, agáchate!



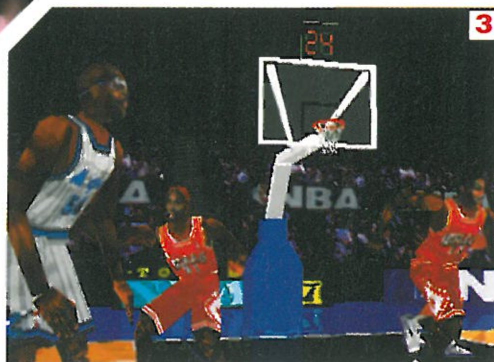

Lo más ingenioso de este juego es la manera en que los combates se han incorporado al argumento. Hay muchas opciones mientras luchas: un botón te permite esquivar y los otros tres son diferentes tipos de estocada. A medida que te familiarizas con el juego, vas descubriendo unas cuantas combinaciones de movimientos, incluida una especie de coz que duele de verdad. Con el tiempo, te convertirás en un buen luchador.







[1] *Total NBA '97* nos ofrece un magnífico espectáculo visual. [2] Sony ha procurado dotar a cada jugador de movimientos reales, lo que permite una mayor libertad en los pases y tiros a canasta. [3] Llegar a dominar así la pelota requiere muchas horas de entrenamiento.



Total NBA '97

«I love this game» **es la frase que utiliza la NBA para promocionar la mejor liga de baloncesto del mundo. ¿Podremos decir lo mismo de este juego una vez lo hayamos probado?**

El simulador deportivo por excelencia del año pasado fue *Total NBA '96*. Este juego, que muy pronto se convirtió en uno de los mayores exponentes de las altas prestaciones que ofrece la PlayStation, fue todo un éxito gracias, sobre todo, a sus espectaculares gráficos poligonales y a la diversión que proporcionaba. Una de las anécdotas más curiosas sobre este título fue que el equipo que lo programó estuviera afincado en Gran Bretaña, un país que se destaca por ser cuna de excelentes juegos de deportes, en especial de fútbol, pero que es de sobra conocido por su falta de interés en el baloncesto.

De entrada, nuestro sentido común nos decía que una gente que lo ignora casi todo sobre este deporte, no podía hacer un buen juego sobre él. No obstante, contra todo pronóstico, fueron los británicos los que consiguieron desarrollar el juego de baloncesto más espectacular y divertido de la historia. Éste es un deporte que, debido a la rapidez de movimientos y a sus inagotables posibilidades de juego, se muestra muy reticente a dejarse simular. Para encontrar otro juego que haya captado de manera tan brillante todo el sabor de este deporte, debemos remontarnos muy atrás en el tiempo, hasta llegar a esa maravilla de Electronic Arts llamada *One on one*, un título que jugaba con ventaja, al no ser un simulador propiamente dicho, sino una variante en la que sólo competía un jugador por equipo. De ahí que no podamos sino expresar nuestro reconocimiento hacia la gran labor realizada por el equipo de desarrollo de Sony Computing Entertainment Europe, con el español Juan Montes a la cabeza (véase *De charla con... PSM 4*)



[1] Dennis Rodman se dispone a subir tres puntos en el marcador. [2] Estos jugadores son unos auténticos malabaristas.

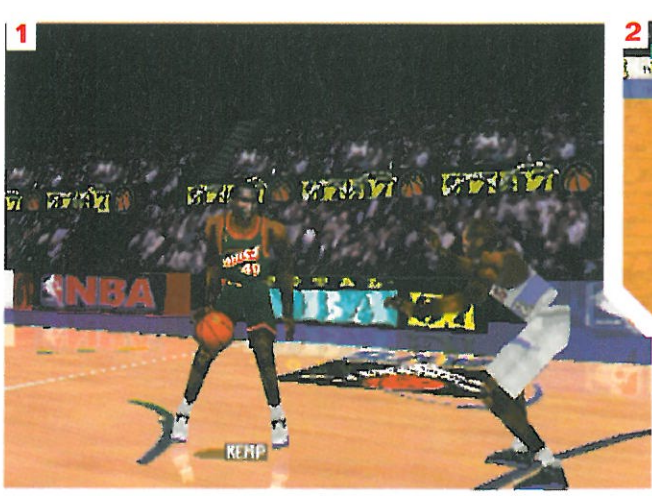
Los británicos consiguieron desarrollar con *Total NBA '97* el juego de baloncesto más espectacular y divertido de toda la historia

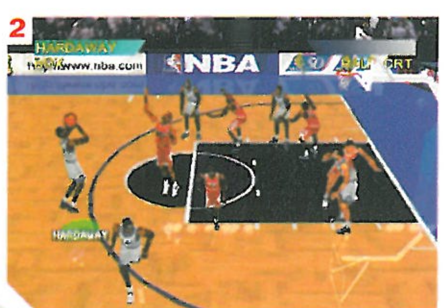






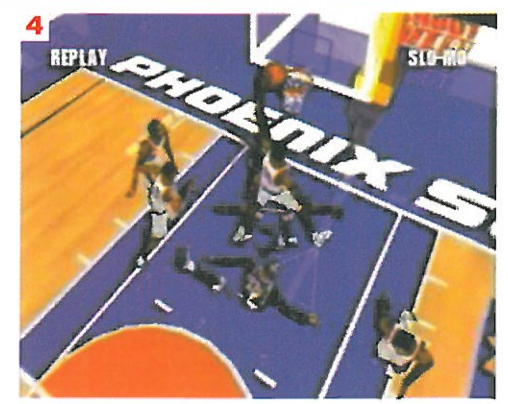
■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Sony
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Baloncesto







[1] ¿Conseguirá el jugador del Seattle de Sonics esquivar a la defensa contraria? [2] El baloncesto es un deporte muy difícil de simular, no obstante, *Total NBA '97* ha conseguido reproducir a la perfección todas las características del juego. [3] No hay ni un minuto de descanso en la cancha. La emoción está servida. [4] *Total NBA '97* permite repetir las jugadas más espectáculares.



Gráficos excelentes

Pero eso fue el año pasado y, como ya va siendo habitual en los juegos de deportes, la continuación no se ha hecho esperar. SCEE tenía dos alternativas: en primer lugar, podía actualizar *Total NBA '96*, introduciendo las plantillas de la nueva temporada y manteniendo el modo de juego que tan buen resultado le había dado; en segundo lugar, existía una posibilidad menos acomodaticia, consistente en revisar en profundidad todos los apartados del juego. Sony se decidió por lo último, sabia elección, dado que, a un año de la primera entrega, han aparecido un gran número de simuladores de baloncesto para PlayStation, en su mayoría deudores de *Total NBA*, cuyos mejores hallazgos «fusilaron» sin contemplaciones.

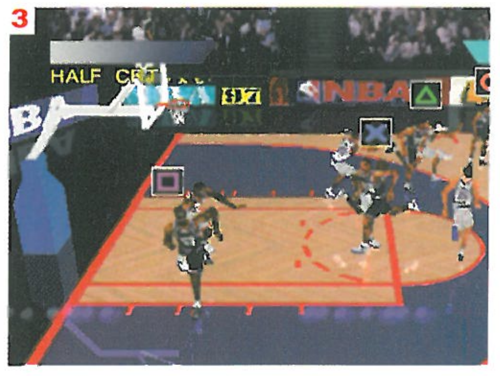
La nueva versión de *Total NBA* tiene el privilegio de ser un juego concebido para Playstation, lo que permite optimizar las enormes posibilidades de la consola gris y que explica, entre otras cosas, la espectacularidad de sus gráficos. Esta calidad visual se pone de manifiesto desde que los jugadores poligonales entran en pantalla y descubren su exquisita animación. También son magníficos los reflejos de los focos y las vallas publicitarias en el parqué, detalles que sacan a relucir los incomparables efectos de transparencia al alcance de la PlayStation.

Jugar con las estrellas

Una de las grandes novedades del juego es la incorporación en los menús de la posibilidad de editar y traspasar jugadores, lo que es habitual en muchos otros juegos deportivos, y una novedad en esta serie. Así, podrás introducir el nombre de aquellas habituales estrellas de la NBA que, atadas por contrato a compañías que gestionan sus derechos de reproducción de imagen, no aparecen en el programa original (Michael «Air» Jordan, Charles Barkley, Shaq...). Incluso puedes añadir tu nombre o el de tus amigos, para obtener mayor diversión y un simulacro más «vívido» de un encuentro cara a cara con los auténticos jugadores de la NBA.

El resto de opciones del menú son las mismas que las del original: establecimiento del reglamento, y las que atañen a la dificultad, el tiempo, el modo de juego, la repetición de mates, la asistencia del ordenador, los sonidos... También puedes elegir entre jugar un partido de exhibición, una temporada completa o el *playoff* final. Todos los menús son muy rápidos e intuitivos, y su diseño es muy elegante.



[1] La vista aérea nos permite contemplar el estadio en su totalidad. [2] La excelente calidad de los gráficos poligonales sitúa a *Total NBA '97* muy por encima de sus competidores. [3] Puedes jugar con las estrellas de la NBA o disputar un partido rodeado de tus mejores amigos, tú eliges.



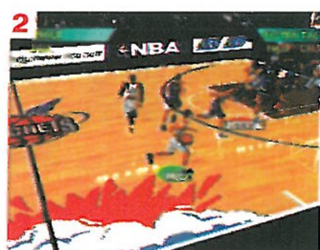
Total NBA '97

[1] *Total NBA '97:* uno de los mayores logros de Sony. [2] ¡Un mate de película! Por suerte podemos ver la repetición de la jugada. [3] ¡Esto es un mate espectacular! [4] En pantalla aparecen tablas estadísticas de los jugadores. [5] Aquí tenemos un mate visto desde fuera de la cancha.

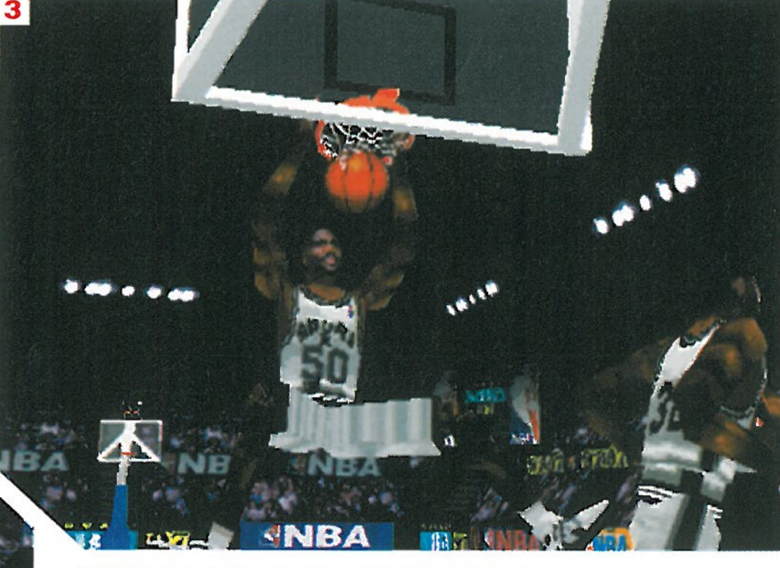
1



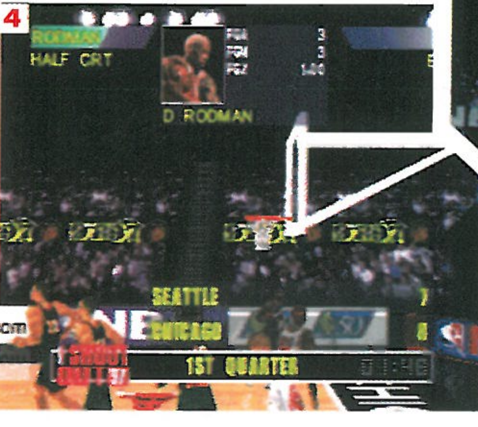
2



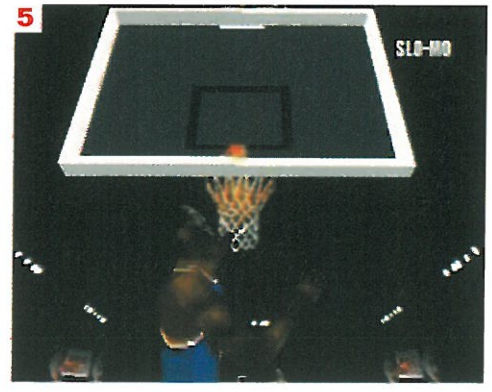
3



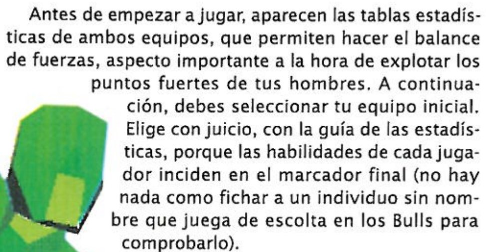
4



5



Antes de empezar a jugar, aparecen las tablas estadísticas de ambos equipos, que permiten hacer el balance de fuerzas, aspecto importante a la hora de explotar los puntos fuertes de tus hombres. A continuación, debes seleccionar tu equipo inicial. Elige con juicio, con la guía de las estadísticas, porque las habilidades de cada jugador inciden en el marcador final (no hay nada como fichar a un individuo sin nombre que juega de escolta en los Bulls para comprobarlo).





Poner la cara

En referencia al partido, que en definitiva es lo más importante, debemos insistir en la calidad de sus gráficos poligonales. Aunque puedan parecer una mera importación de los de la versión anterior, han sido objeto de algunas mejoras que desmarcan a *Total NBA '97* de la competencia en lo que a aspectos visuales se refiere. También se han perfeccionado las texturas de los jugadores, dándoles un aspecto más verosímil, aunque, sin duda, la innovación más relevante se ha producido en los rostros, ya que a cada jugador se le ha asignado una cara que se corresponde con la de su referente real. Esto confiere más personalidad a los integrantes de los equipos. Se trata de un avance notable, difícil de apreciar en los planos generales, pero espléndido durante las repeticiones. Además, se ha aumentado la velocidad de muchas de las animaciones, en un intento de dotar al juego de una agilidad y un realismo superiores. Los jugadores se desplazan de manera sorprendente, con un repertorio ampliado de movimientos, aunque estas características no se benefician del factor sorpresa, como en *Total NBA '96*.

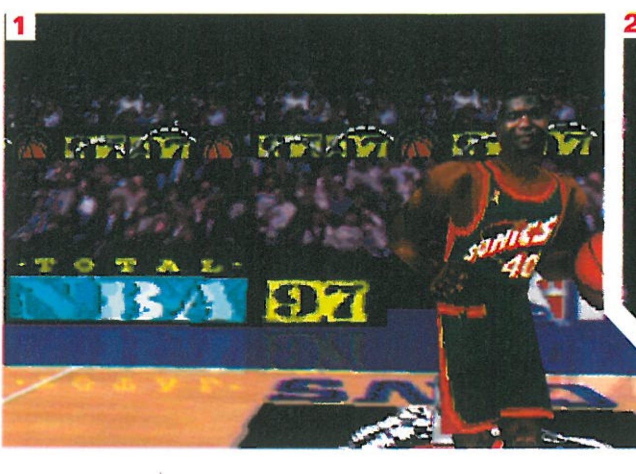
Aparte de las estadísticas de los jugadores (expuestas casi siempre a continuación de una canasta o un rebote), se han incluido también datos sobre el rendimiento del equipo y, en general, sobre el desarrollo del partido. Estas cifras aparecen sobre todo en los descansos, durante los cuales se ha previsto que puedas entretenerte con imágenes de vídeo —quizás no tan variadas como sería deseable— de las fantásticas animadoras.

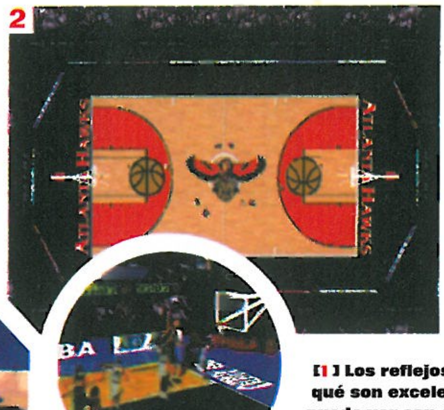
Fenómenos paranormales

En *Total NBA '96* se han introducido cambios importantes que afectan a la jugabilidad, como la sustitución del sistema de pase corto y largo por uno nuevo basado en iconos. Al principio, este método resulta más complejo, pero con el tiempo proporciona un control total en los pases.

Aunque ya se había utilizado en otros juegos deportivos, es en el baloncesto donde se alcanzan los mejores resultados, gracias al reducido número de jugadores

La innovación más relevante se ha producido en los rostros, ya que a cada jugador se le ha asignado una cara que se corresponde con la de su referente real







[1] Los reflejos de los focos y las vallas publicitarias en el parqué son excelentes. [2] En esta vista aérea de la cancha se puede ver con exactitud el logotipo del equipo. [3] La jugabilidad es mayor que en la versión anterior del juego.

por equipo. También se han reemplazado los mecanismos de mate y tiro por otros de amague y lanzamiento. En función de la distancia entre nuestra posición y la canasta, el jugador realizará un lanzamiento, un mate, o una entrada a canasta. Además, se ha previsto un botón de movimiento especial que permite driblar al contrario mediante movimientos espectaculares. Los elementos que permanecen inalterados son el botón de turbo, que consume la barra de energía, y el botón de elección de jugada.

No hay novedades en la defensa. Se mantienen los botones de salto, turbo, cambio de jugador e intento de robo, aunque en conjunto la defensa es ahora más difícil. Para adquirir soltura en todos estos movimientos, te recomendamos utilizar la opción que recoge en pantalla la función de cada botón.

Total NBA '96 es otro de tantos juegos más orientado a la acción y a la diversión que a la reproducción fidedigna de un partido de baloncesto (en contraste con *NBA Live '97*, mucho más «realista» en sus planteamientos). Esto se hace patente en la práctica ausencia de faltas personales y en la culminación en mate de la mayoría de ataques, porque, con el nuevo botón de movimiento especial, es muy fácil ponerse bajo la canasta contraria sin que tu rival pueda hacer nada por evitarlo. Es más: puedes atravesar a tu defensor con absoluta naturalidad —como en *Ghost*, pero sin Demi Moore—, fenómeno que, o bien responde a la veleidades de parapsicólogo de algún desarrollador, o bien se trata de un *bug* o error de programación inadmisible en la versión final de un juego.

Sobredosis de espectáculo

También es habitual que un jugador «machaque» saltando desde más allá de la línea de tiros libres, o que haga un mate tras derribar a cuantos jugadores se le pongan por delante. Son acciones muy espectaculares, pero poco creíbles. Está claro que, con *Total NBA '97*, SCEE ha querido que abramos la boca de asombro, pero no nos parece que sacrificar el realismo sea la mejor forma de conseguirlo. De hecho, el frenesí y la espectacularidad de su acción ininterrumpida pueden convertirse en su mayor defecto, ya que conducen a que el juego a la larga resulte repetitivo: es demasiado fácil «machacar» canasta tras canasta, reproduciendo mil veces la jugada de ponerse bajo el aro tras derribar a tus contrincantes como si fueran bolos. Y tu jugador un boliche.

Por otro lado, *Total NBA '96* tenía algunos fallos que no se han resuelto en la nueva versión, como son la dificultad para atrapar los rebotes, la imposibilidad de saltar hacia los lados al lanzar a canasta, o la aparición limitada del marcador a los momentos en que la pelota cruza el aro. Además, no puedes provocar una falta para interrumpir el juego, o hacer otra cosa que soportar estoicamente los fallos en la inteligencia artificial de los jugadores controlados por la CPU, en momentos claves del partido.

En el apartado de sonido, destaca el comentarista, más dinámico y menos repetitivo que en la primera entrega. Por lo demás, apenas hay novedades: siguen oyéndose el barrido del suelo por las zapatillas y el griterío del publico, y se ha preservado la recreación excepcional del ambiente que se respira durante un partido de baloncesto.

Sin duda alguna, Sony ha optado por un juego que tiene más de entretenido arcade deportivo con gráficos preciosistas que de auténtico simulador de baloncesto. Si tienes muchos amigos (y muchos mandos), la diversión está asegurada, porque con el multitap pueden jugar hasta ocho jugadores al mismo tiempo. Si no se hubiese colado ese *bug* que permite atravesar jugadores, y no hubiesen sacrificado el realismo por una espectacularidad desaforada, quizá podríamos haber acabado este análisis coreando *We love this game*. Pero, no, *Total NBA '97* no nos encanta. Nos gusta, pero no nos encanta. En algunos aspectos supera a su predecesor, pero sus errores hacen que el marcador le sea desfavorable, aunque sea tan sólo por una canasta de diferencia.

Alternativas...

Total NBA '96	9/10
NBA Jam: TE	8/10
NBA In the Zone 2	8/10
NBA Live '96	7/10
NBA Live '97	7/10
NBA In the Zone	8/10
Total NBA '97	7/10



VEREDICTO

GRÁFICOS	**Excelentes movimientos 9**	ACCIÓN	**Hasta el último segundo 8**
SONIDO	**Gran ambiente de encuentro 8**	PRESENTACIÓN	**Elegante y efectiva 8**
ADICTIVIDAD	**No abuses de los mates... 7**	ORIGINALIDAD	**La tuvo el año pasado 6**

Un juego divertido y espectacular que aspira a llegar al mayor número de usuarios posible, sin cerrarles las puertas a los verdaderos amantes del baloncesto.

7 sobre 10

Dark Forces

Admiramos a Vader por su búsqueda incansable de todo lo que es maligno y su franca dedicación al lado oscuro de la Fuerza, pero como intente detectar nuestra presencia... ¡Mucho ojo, Vader!





[1] Se puede tener el mapa en la pantalla mientras se está jugando. En realidad, es un estorbo. [2] A punto de disparar. Esperemos que la respiración jadeante de Vader no le distraiga. [3] Dispara al robot. [4] Los enemigos están definidos con gran detalle. [5, 6, 7] Mucha acción sin chispa.









La tecnología se ha vuelto loca. Los chips se vuelven más baratos y más potentes a un ritmo trepidante. El resultado es que tenemos juegos en 3-D que nos sumergen en mundos de un realismo cada vez mayor. En la actualidad, lo único que se necesita para que un juego alcance el éxito instantáneo es una inyección de frenesí destructivo y la aplicación de las técnicas de 3-D ya conocidas. Si además resulta que se tiene una licencia digna, en particular una de la magnitud de *Star Wars*, puedes estar seguro de que tienes en tus manos el mejor juego de la historia.

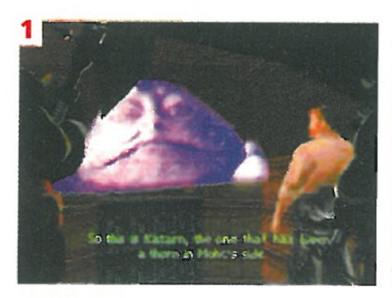
Ya te habrás dado cuenta del tono irónico que estamos empleando, ¿no? Y es que, aunque todos reconozcamos los asombrosos beneficios que reportan las nuevas tecnologías, a la postre, un juego sólo es bueno en la medida en que también lo es su diseño. De ahí que creamos que *Dark Forces* era un juego con demasiados puntos a su favor para resultar tan decepcionante como es.

La historia promete bastante: eres el rebelde Kyle Katam en lucha por la libertad, y tienes que cumplir una serie de misiones contra del Imperio y sus instalaciones. A medida que la historia se desarrolla, entran en juego varios elementos reconocibles de *La Guerra de las Galaxias*, a través de las escenas prefabricadas que aparecen entre los diferentes niveles. **Ahí están Darth Vader, La Estrella de la Muerte o el repulsivo Jabba.** Cabe decir que sólo entonces te encuentras con estos personajes casi legendarios. Por ejemplo, uno de los niveles transcurre en la nave de Jabba, pero... ¿llegamos a verlo? No. En realidad, es un nivel como los otros, con algunos guardas de la armadura negra y otros soldados imperiales.



En *PlayStation Magazine* no vamos a presumir de tener la clave del buen diseño de juegos. Además, en algunas ocasiones —y ésta es una de ellas— es muy difícil señalar con precisión por qué un juego falla; no obstante, hay unas cuantas particularidades que contribuyen al fracaso de *Dark Forces*. Es probable que el factor que

Es probable que el factor que más lo perjudique sea el diseño de niveles demasiado grandes

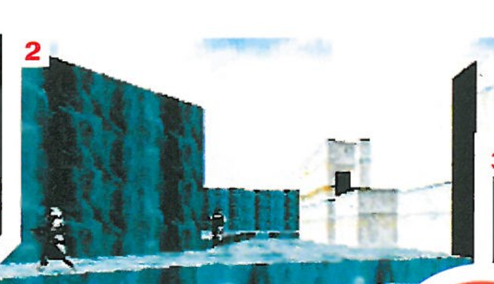




[1] Un holograma de Jabba te habla. No es momento de gritar «¡bola de sebo!». [2] Un soldado imperial. Está cuadrado.

EDITOR	Virgin	FABRICANTE	LucasArts
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Shoot 'em up 3-D

Un Jugador · Tarjeta de memoria Compatible



[1] Lee con atención la presentación de la misión. Las cosas se pondrán feas. [2] El nivel del hielo es muy resbaladizo. No te sorprendas si caes en picado hacia la muerte. [3] Una nave viene a recogerte. Misión cumplida. [4] ¡Qué bestia tan asquerosa! Ya sabes lo que tienes que hacer.



más lo perjudique sea el diseño de niveles demasiado grandes.

En otras circunstancias, esto sería un incentivo, pero en el caso de *Dark Forces* deambular por superficies inmensas se hace sencillamente monótono. Por si esto fuera poco, hay demasiadas intersecciones, puertas, ascensores y cosas por el estilo. La mayor parte del tiempo la malgastas en cubrir grandes distancias, tropezar con callejones sin salida o volver sobre tus propios pasos. Recorres el nivel de arriba abajo, sales y entras o le das la vuelta completa... todo para acabar en el punto de partida. No sería tan grave si se encontrara algo interesante cada vez que se alcanza un destino en particular, pero tal cosa no ocurre. Siempre que doblas una esquina, aparecen soldados imperiales que te dicen ¡alto! antes de desplomarse en cuanto los acaricias con una ráfaga de ametralladora. Puede que parezcan soldados, pero el diseño de pacotilla de los niveles no contribuye a que experimentes la sensación de estar inmerso en el mundo de la serie *Star Wars*. El otro talón de Aquiles son los gráficos. No son mucho mejores que los de la serie *Doom* original, que aunque es fabuloso cuando se trata de jugar, tiene un aspecto lamentable para los estándares de diseño actuales. Basta con echarle un vistazo a *Disruptor* para hacerse una idea del increíble mapeado de texturas que se puede conseguir en este tipo de juegos, y tomar consciencia de la fealdad de *Dark Forces*. Y por si esto no fuera suficiente, el juego no puede ni siquiera mover estas vistas con suficiente rapidez, por lo que el resultado es bastante triste.

Esto sí que es desperdiciar una licencia. El primitivismo de los gráficos sería perdonable si, a cambio, la jugabilidad fuera mayor, pero cada vez que volvemos a probar *Dark Forces* la sensación predominante es de aburrimiento total. En fin, que es un palo. Y esta es una enfermedad de la que ningún juego de acción se puede recuperar.

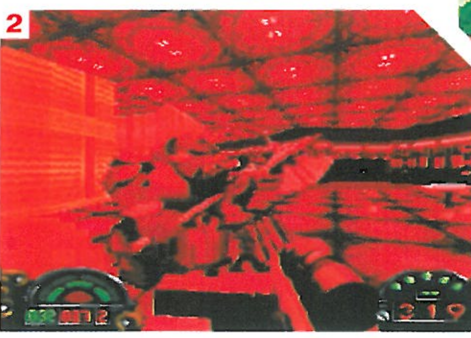
Alternativas...

Doom	9/10
Disruptor	8/10
Alien Trilogy	8/10
Dark Forces	5/10





[1] Las fuerzas del mal siempre están al acecho. [2] Una perspectiva de la Estrella de la Muerte empañada de sangre. [3] Levitan por obra y gracia de la tecnología. [4] No todas las bestias merecen la compasión de las asociaciones conservacionistas. [5] Una buena lucha bajo las estrellas nunca va mal. [6] Cuando se trata de liquidar a un soldado imperial, toda munición es poca.



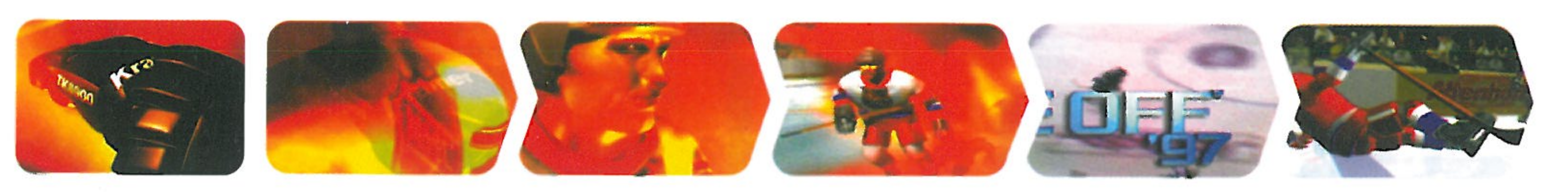



VEREDICTO

GRÁFICOS	Obsoletos 4	ACCIÓN	Sosa 4
SONIDO	Algún fragmento 6	PRESENTACIÓN	Previsible 6
ADICTIVIDAD	Considerable 7	ORIGINALIDAD	Escasa 4

¡Ojalá los fabricantes tuvieran cierto control sobre la Fuerza! Un intento fallido de vender el juego respaldándose en el parecido con *Doom* y la licencia de *Star Wars*.

5 sobre 10



¿Qué sería de un juego de PlayStation sin una *intro*? La de *NHL Face Off '97* es breve, pero de excelente calidad, con brillantes secuencias de vídeo animado. Lástima

NHL Face Off '97

***NHL Face Off* asomaba la cabeza tímidamente, cuando apareció *NHL '97*, el tornado de Electronic Arts. ¿Podrán los programadores norteamericanos de Sony igualarlo?**

[1] Tiro a puerta. El disco se mueve tan rápido que vaya a saber cómo lo ven. [2] El «face off». [círculo]. Una pelea. [3] Al igual que las divas maduras, los *sprites* no aguantan los primeros planos.

1

2

3



Con la cantidad de títulos de fútbol, baloncesto y carreras disponibles para PlayStation, cuesta creer que sólo se hayan publicado dos simuladores de hockey sobre hielo. El primero constituye un mero aperitivo del título que nos ocupa, y el segundo es el codiciado *NHL '97*, de Electronic Arts. Tiempo atrás, EA ya había establecido el canon de los juegos de hockey, a través de su exitosa serie *EA hockey*, cuya versión Mega Drive perdura como un clásico.

En la primavera del 96, Sony Computer Entertainment America (SCEA) editó *Face Off*, que iba a contracorriente de casi todos los simuladores deportivos de su tiempo, al optar por los tradicionales *sprites*. Así, mientras tantos otros introducían polígonos y capturas de movimiento en sus nuevos títulos, SCEA siguió los pasos de EA, que ha usado *sprites* incluso en sus *FIFA* y en *NHL '97* en 32 bits, y apostó por un simulador rápido, emocionante y muy jugable, aunque a costa de una cierta penuria gráfica.

Hay una opción muy interesante que te permite pasar y golpear con precisión. No sólo es útil para principiantes, sino que también sirve para despistar al equipo contrario con pases ultrarrápidos

Sin embargo, el público de la PlayStation ya se ha acostumbrado a los jugadores poligonales y a las capturas de movimiento de orfebrería y, para muchos, los *sprites* son ya carne de sepulturero. Pero tal vez no ha llegado el momento de las salvas, porque *NHL Face Off '97* sale a la pista con unos *sprites* en plena forma. A decir verdad, te resultará difícil identificar diferencias entre los gráficos de las versiones del 96 con respecto a la del 97. Mal asunto.

De nuevo, la gente involucrada en el proyecto irrumpió en tropel en la sede de la National Hockey League para hacerse con todas las licencias imaginables. De ahí que estén en el disco todos los equipos de la liga, todos los jugadores y todas las estadísticas necesarias para hacer las comparaciones oportunas entre alineaciones.

La jugabilidad es tan buena como la de su predecesor y, gracias a los gráficos de *sprites*, se asegura que todo vaya sobre ruedas o, mejor dicho, sobre patines. Algunas veces el juego parece ir incluso demasiado rápido. Cuando además los dos equipos llevan colores similares, cuesta distinguirlos, sobre todo, cuando hay una *melé* y los palos vuelan.

Hay una opción interesante en extremo que te permite pasar y golpear con precisión. Cuando estás en



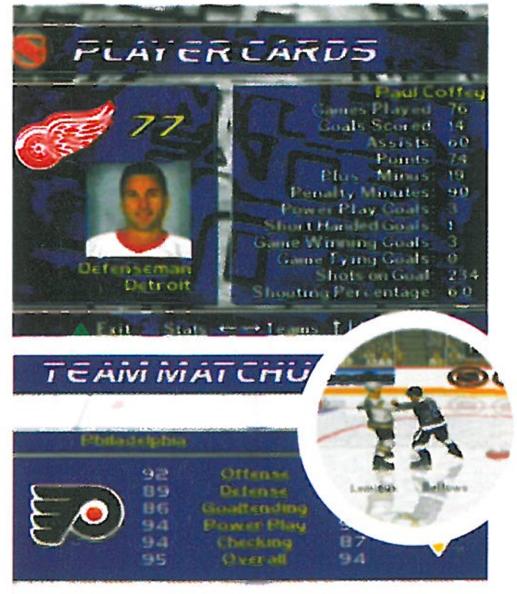




■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Killer Game
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de hockey




que los programadores no se hayan esmerado tanto en los gráficos.



posesión del disco, el botón situado a la izquierda hace aparecer uno de los cuatro iconos que representan los botones principales de control a los pies de cada uno de tus compañeros de equipo. Entonces, al apretar el botón deseado el disco pasa de inmediato al compañero con el icono correspondiente a sus pies. Este recurso no sólo es útil para principiantes, sino que también sirve para despistar al equipo contrario con pases ultrarrápidos. Los pases son uno de los aspectos más logrados de Face Off. Hay diferentes tipos: con la modalidad «give and go» le lanzas la pelota a un compañero, el cual se la enviará a su vez al instante al jugador que señales con los botones de dirección. Con el «one-timer», el compañero tirará a puerta y, por último, el «flip» devuelve el disco de goma vulcanizada al mismo jugador que nos acababa de hacer un pase. Aunque es algo complicado acostumbrarse a tantas opciones, el juego se enriquece con ellas. En la defensa no hay menos variedad: encontramos opciones tan interesantes como la que hace posible agarrar al contrario con el palo y hacer faltas diversas. Además, podemos patinar marcha atrás, administrando empujones a diestro y siniestro. Como en *Face Off '96*, basta pulsar un botón para ponernos el turbo, de especial utilidad en la defensa.

No hay duda de que a *Face Off '96* le faltaban opciones de pelea, una carencia que ya ha sido compensada: con los «shoulder buttons» se puede agarrar al contrario, o propinarle un buen puñetazo. Fabuloso. Además, el comentarista es excelente, a la par con los comentaristas americanos... de boxeo. Sólo hay que oírlo cuando marcan Teppo Numminen (Phoenix) o Mario Lemieux (Pittsburgh): «¡Maariiooo Leemmiiooo!». El órgano ataca con *Star Spangled Banner* y la tonada de *Lone Ranger*. Todo muy americano.

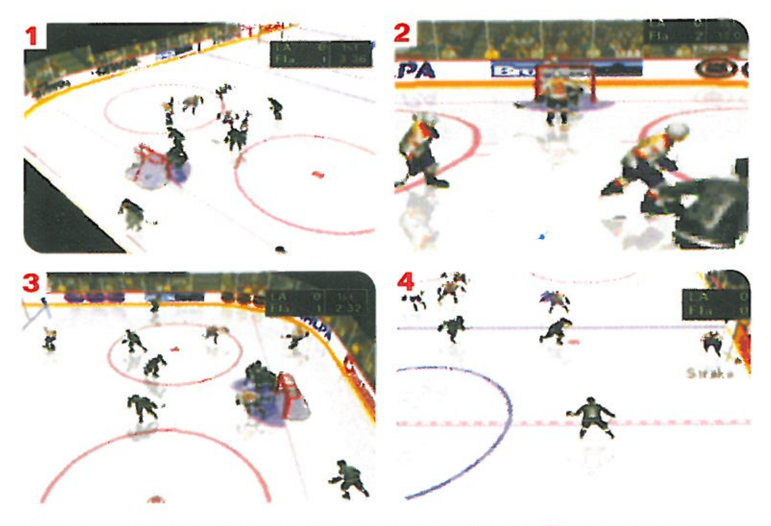
Asoma la sospecha de que *NHL Face Off* no es mucho mejor que los juegos de hockey de 16 bits de EA, y no está a la altura de *NHL '97*

Sin embargo, asoma la sospecha de que *NHL Face Off* no es mucho mejor que los juegos de hockey de 16 bits de EA, y no está a la altura de *NHL '97*. De acuerdo, EA y SCEA están empatadas en cuanto a jugabilidad, y la versión de 32 bits de *NHL '97* no está mucho mejor que las de 16, pero en lo que a gráficos se refiere, *NHL '97* gana por un cuerpo. *Face Off '97* no pasa de ser una puesta al día superficial de *Face Off '96* con más peleas y unas cuantas opciones extra, pero sin nada que lo convierta en una compra obligada. Basta con echarle un vistazo para ver que lejos están sus gráficos de los de la mayoría de juegos deportivos en 32 bits.

Alternativas...

NHL '97	8/10
NHL Face Off '96	7/10
NHL Face Off '97	6/10

Mirada de hielo



[1] Escoge entre cuatro perspectivas; ahí va la diagonal. [2] Una vista muy aparente, pero poco práctica. [3] Perspectiva lateral, la de toda la vida. [4] Clásica e infalible.

VEREDICTO

PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS	Penosos 3	■ ACCIÓN	Sólida 7
■ SONIDO	Buenos efectos 7	■ PRESENTACIÓN	Solvente 7
■ ADICTIVIDAD	Mayor en compañía 6	■ ORIGINALIDAD	Origi...¿qué? 2

No está mal, pero no supera la versión del año pasado, y los gráficos son depresivos. No es competencia para *NHL '97*, de EA.

6 sobre 10



Crypt Killer

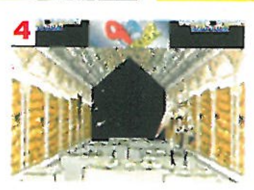
Konami te trae a casa las pistolas de luz y, con ellas, una ración generosa de sangre y destrucción en esta conversión de arcade a PlayStation. Está por ver si la ensalada de tiros tendrá aliño suficiente.



1



2



4



5

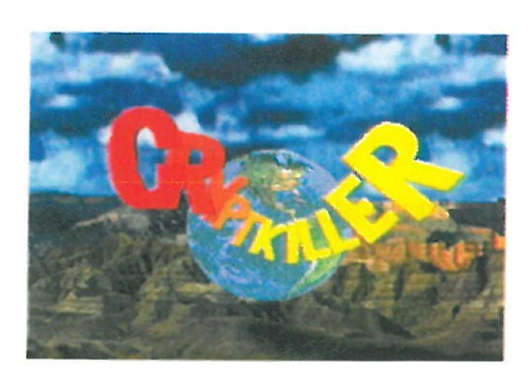
[1] Esta bestia gris aparece en la presentación. No te preocupes, más adelante podrás exterminar a sus amigos y familiares. [2] A medida que avanzas por el interior de esta pirámide, las pinturas sin relieve de las paredes se despegan de su soporte, lanzándose contra ti. [3] Criaturas repulsivas que, a la primera de cambio, se te enganchan en la cara. [4] Las tumbas están repletas de esqueletos al estilo de *Jason y los Argonautas*, y la verdad es que no están de muy buen humor.

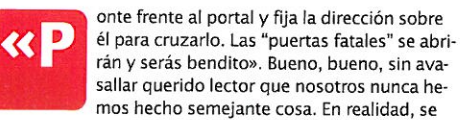


3

«Ponte frente al portal y fija la dirección sobre él para cruzarlo. Las "puertas fatales" se abrirán y serás bendito». Bueno, bueno, sin avasallar querido lector que nosotros nunca hemos hecho semejante cosa. En realidad, se trata del argumento que acompaña a *Crypt Killer*. Y bien, tranquilo, que no necesitas saber más para disfrutar de la última propuesta de Konami, Después de todo, es un *shoot 'em up*. Para ser más exactos, se trata de un *shoot 'em up* en primera persona. Podemos ser más precisos todavía: es un juego para pistolas de luz.

Mientras que los títulos de pistolas luminosas dan buenos resultados en los salones de juego, donde su enfoque «arma en mano» combina a la perfección desafío y accesibilidad, las versiones domésticas no han conseguido causar impacto alguno. Es probable que el principal obstáculo sea el precio de la pistola, pero lo cierto es que sólo merece la pena tomar en consideración *Crypt Killer* si no te asusta en absoluto invertir dinero en ese periférico. Sí, es verdad que con un joypad el juego resulta bastante jugable, pero la sensación que produ-





Justifier

Crypt Killer es compatible con Justifier, la pistola de Konami que analizaremos en nuestro próximo número. Por desgracia, todavía hay muy pocos juegos que puedan beneficiarse de la inyección de emoción extra que proporciona el uso de este sofisticado periférico. Si las ensaladas de tiros son lo tuyo, te recomendamos su compra tan pronto empiecen a aparecer títulos compatibles con ella. Y no olvides hacerte con una copia de Die Hard Trilogy, con mucho el mejor juego de su género para PlayStation, y anticipo de la avalancha de títulos nacidos para este fascinante artilugio.



VEREDICTO

PlayStation Magazine

GRÁFICOS	Espectros evasivos	6	ACCIÓN	Apunta y dispara	7
SONIDO	Percusiones	7	PRESENTACIÓN	Alegre y vulgar	6
ACTIVIDAD	Discutible	7	ORIGINALIDAD	Ninguna	5

Conversión digna pero prescindible de un *shoot 'em up* de arcade. *Crypt Killer* es bastante bueno si se tiene una pistola de luz. Si no, es insípido a más no poder.



6 sobre 10

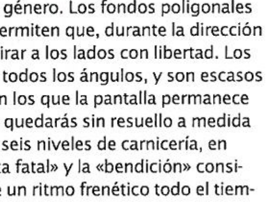
■ EDITOR	**Konami**	■ FABRICANTE	**Konami**
■ DISPONIBLE	**No**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ PRECIO	**No disponible**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up* con arma de luz**



ce ir desplazando un retículo por la pantalla no se puede comparar a la de empuñar un arma. De hecho, si prescindimos del arma luminosa, pronto sale a relucir que *CK*—y cualquier otro juego del estilo—, por atractivo que sea su aspecto, es un juego a todas luces limitado.

Si lo has visto en los salones de juego, ya sabes a lo que atenerte. Konami ha hecho una conversión casi perfecta que no es tan buena como parece. Los gráficos del juego son bastante primitivos. Los más logrados quedan reservados para las catacumbas, que atraviesas disparando sin descanso y a cuyos fondos poligonales en 3-D te arrastra la acción. **Los blancos de tus impulsos más destructivos son siempre espectros (bastante rechonchos, por cierto). El grado de animación es mínimo:** el juego se limita a presentarte innumerables espectros idénticos, que aparecen y desaparecen de la pantalla.

Las limitaciones de este procedimiento se hacen patentes cuando sobreviene el inevitable susto de muerte. Tarde o temprano, uno de los enemigos que no has eliminado todavía aparecerá de forma inesperada ante tus narices. Cuando lo haga, te preocuparán menos los pedacitos de carne podrida que guarda en el buche que la espantosa pixelación de su estampa.

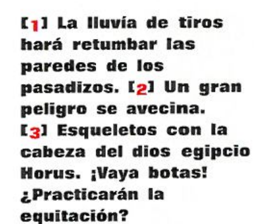


A pesar de sus limitaciones visuales, *Crypt Killer* es un digno representante de su género. Los fondos poligonales están ahí por una razón: permiten que, durante la dirección única del juego, puedas mirar a los lados con libertad. Los enemigos te atacan desde todos los ángulos, y son escasos los momentos ociosos o en los que la pantalla permanece estática. En *Crypt Killer*, te quedarás sin resuello a medida que te abres camino entre seis niveles de carnicería, en busca de la dichosa «puerta fatal» y la «bendición» consiguiente. El juego mantiene un ritmo frenético todo el tiempo, pero el caso es que hay otros juegos que se proponen eso mismo con mejores resultados. Tu punto de mira capta tomas panorámicas y se mueve con tal precisión que te parecerá que estás de visita turística por los mortíferos escenarios, en lugar de luchar desesperadamente por sobrevivir.

Pero no nos malinterpretes, porque hemos pasado buenos ratos abriéndonos camino a balazos con este juego; de hecho, todavía nos divertimos en el modo de dos jugadores. Sin embargo, no te recomendamos que lo compres a menos que: *a)* tengas una pistola luminosa; *b)* ya hayas adquirido *Die Hard Trilogy*, y *c)* no puedas esperar hasta septiembre, cuando está previsto el lanzamiento de *Time Crisis*, de Namco.





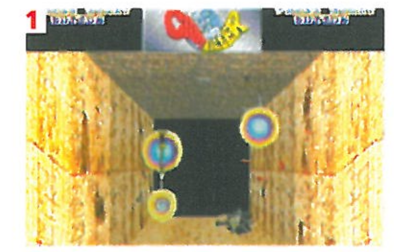


[1] La lluvia de tiros hará retumbar las paredes de los pasadizos. [2] Un gran peligro se avecina. [3] Esqueletos con la cabeza del dios egipcio Horus. ¡Vaya botas! ¿Practicarán la equitación?



Alternativas...

Die Hard Trilogy	8/10





[1] Tiene un aspecto muy sugerente, pero no deja de ser el típico ataque con misiles. Destruye los proyectiles, como sueles hacer en otros juegos con armas luminosas. [2] Más pinturas. ¡Qué incordio!

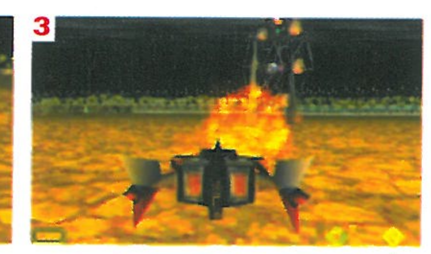


EDITOR	MTV Interactive	FABRICANTE	Viacom
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	6.990 pesetas	GÉNERO	Shoot 'em up

Slamscape

En poco tiempo, la PlayStation se ha erigido en la cumbre de la diversión fresca y sin complejos. Así que no podía pasar mucho tiempo antes de que la estética MTV se apuntara al bombardeo.

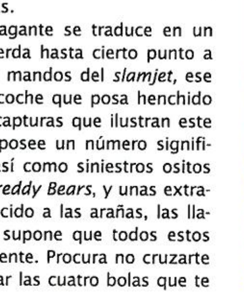




[1] Te presentamos el *slamjet*, la clase de coche que pilotas recurrentemente en tus pesadillas inducidas por realidad virtual. [2] Eso es un *Shreddy Bear*. Se supone que da miedo. [3] Una explosión.

No tenemos noticia de que haya habido una incursión de la MTV en el mercado de PlayStation con anterioridad a *Slamscape*. El juego incluye una *intro* soberbia —¿qué otra cosa podíamos esperar de una compañía de su calibre, pionera en animación?— que te cuenta cómo fuiste a parar al mundo donde transcurre el juego. Se trata de un episodio de lo más desagradable: **tras un accidente automovilístico, te llevan a toda prisa a un hospital, donde el equipo médico no tiene escrúpulos en enchufarte a una máquina de realidad virtual.** La máquina se ha vuelto lela, y sólo tú puedes hacer que recobre la razón. Si lo haces, serás libre; si fracasas, morirás.

Este argumento tan extravagante se traduce en un *shoot 'em up* en 3-D que recuerda hasta cierto punto a *Descent* o *Tunnel B1*. Vas a los mandos del *slamjet*, ese raro artefacto semejante a un coche que posa henchido de vanidad en algunas de las capturas que ilustran este artículo. Cada nivel del juego posee un número significativo de curiosos enemigos, así como siniestros ositos de peluche conocidos como *Shreddy Bears*, y unas extrañas criaturas con un vago parecido a las arañas, las llamadas *Dumpster Longlegs*. Se supone que todos estos seres se alojan en tu subconsciente. Procura no cruzarte por su camino, e intenta agrupar las cuatro bolas que te abrirán paso al nivel siguiente. Mientras vagas de un lado a otro, encontrarás unos cuantos reforzadores (con unos cuantos más, el juego sería más divertido). Y no tiene más misterio. Hay 16 niveles de dificultad creciente para conquistar, junto con un par de niveles de bonificación para los más habilidosos.



Por desgracia, el juego está lejos de ser tan entretenido como podría. ¡Desde luego que te lo pasas bien yendo y viniendo a la búsqueda de las bolas de poder, o evitando los monstruos! ¡Y claro que su acción es absorbente! Sin embargo, nunca llegas a tener la sensación de que alcanzas un control suficiente de la situación que la haga emocionante. Por ejemplo, los monstruos son demasiado duros de roer y, si te descuidas, te rodean en enjambres de forma harto asfixiante. No está mal, pero sería más divertido si hubieran más monstruos y éstos fueran más fáciles de exterminar. Sólo así tendrías la sensación de estar progresando durante las partidas. Además, las 2-D de la acción resultan bastante decepcionantes: todo lo que puedes hacer es dar brincos y saltar sobre las cosas. En consecuencia, los niveles devienen planos, y se sacrifican todos aquellos matices que acostumbran a enriquecer la acción en un entorno 3-D.

Alternativas...

Twisted Metal World Tour	9/10
Destruction Derby 2	9/10
Slamscape	6/10



[1] Créelo o no, así acaba el juego. [2] Los objetos al fondo son reforzadores de energía.

VEREDICTO

GRÁFICOS	Buenos, aunque algo planos 7	ACCIÓN	Casi la hay 5
SONIDO	Acordes pop y balazos 6	PRESENTACIÓN	Argumento ingenioso 8
ADICTIVIDAD	Nada preocupante 5	ORIGINALIDAD	Eso sí que no 4

Slamscape **es un grato entretenimiento para una tarde de domingo, pero está tan lejos de ser un buen juego como la Tierra del Sol.**



■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	SiS
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Juego de carreras









[1] ¿Un elefante en la pista? No lo expliques, te creerían loco. [2] Tras la puerta no hay ni *podiums*, ni azafatas, ni *maillots* amarillos. [3] ¿Bailas? [4] El modo dos jugadores es el más divertido o, para ser precisos, el menos aburrido.

2Xtreme

Tras la buena acogida que tuvo *Extreme Games*, la continuación estaba cantada. Sin embargo, y confirmando la sentencia de que nunca segundas partes fueron buenas, no es sorprendente que a Sony le haya salido un gallo.



En *Extreme Games*, Sony estimulaba nuestra secreción de adrenalina con algunas raciones de los deportes de riesgo más espectaculares. Aunque el juego seguía al pie de la letra la receta que propuso *Road Rash*, ese gran clásico de Electronic Arts, las diferencias entre los diferentes vehículos y deportes eran en el fondo cosméticas y, a pesar de sus buenos gráficos, el plato acababa repitiendo.

Aun así, el juego obtuvo un cierto éxito, sobre todo en Estados Unidos, donde estos deportes gozan de mayor popularidad, y gracias a eso ahora nos llega la segunda parte. Hay que reconocer que habíamos puesto todas nuestras esperanzas en esta continuación, porque teníamos la certeza de que, si se corregían algunos defectos del original, era posible realizar un vibrante juego de carreras. Sin embargo, el optimismo de nuestras previsiones y la realidad de los hechos parecen haber tomado sentidos opuestos.

Los cambios introducidos más notables son la posibilidad de editar tu propio personaje, y las nuevas puertas de *bonus*, novedades que no aportan nada a la jugabilidad ni a la diversión. Las otras diferencias respecto del juego original, como son los deportes que practicar (*snowboard, mountain bike* y patinaje en línea, además del monopatín convencional), carecen de peso específico, dado que sus características son casi iguales.

La acción transcurre en todos los deportes siguiendo idéntica fórmula: corres por unos circuitos en los que se han colocado unas puertas cuya travesía se recompensa con dinero, secretos, puntos y el acceso a bonificaciones especiales. Mientras avanzas hacia la meta, puedes golpear a tus adversarios hasta derribarlos, pero ¡atención!, porque ellos también harán todo lo posible para que conozcas la aspereza del asfalto. De todos modos, lo más importante es llegar el primero a la meta, porque con las victorias acumulas puntos de cara al campeonato y ganas dinero para mejorar tu equipamiento.





[1] Ir patinando por la vida es una filosofía que tiene sus riesgos. [2] Si practicas *snowboarding* en Japón, procura llevar kimono con forro interior de plumón.

No hay diferencias apreciables en la conducción de los vehículos. Las maniobras son siempre las mismas: aceleración, frenado, salto de obstáculos, embestidas a los rivales y poco más. Lo mejor, como casi siempre, es el modo de dos jugadores con pantalla partida. Qué lástima que esta opción no sea tan bastante deslumbrante como para salvar al juego de la mediocridad.

Sin embargo, si hay algo que asombra en esta secuela, son los gráficos, de calidad infinitamente inferior a los de su predecesor. Tanto los *sprites* de los corredores, que ahora son más pixelados y menos definidos, como los escenarios, son los más insípidos jamás vistos en un juego para PlayStation.

En definitiva, nos hallamos ante uno de los juegos más desafortunados que Sony haya editado. Títulos como *2Xtreme* desmerecen ante sus antecesores y desaprovechan el potencial de una consola que está necesitada de software con originalidad.

Alternativas...

Extreme Games	8/10
Road Rash	8/10
2Xtreme	4/10

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	De los peores 2	■ ACCIÓN	Velocidad y golpes 6
■ SONIDO	Gritos, pedaleos y rock 5	■ PRESENTACIÓN	Menú confuso 5
■ ADICTIVIDAD	A partida por vehículo 4	■ ORIGINALIDAD	Más de lo mismo 5

Uno de los juegos menos recomendables que hemos probado en mucho tiempo. Si te gustó la primera parte, no dejes que *2Xtreme* empañe ese bello recuerdo.





Enlace en serie
o de cómo la unión hace la fuerza

¿No estás harto de esperas eternas, de colas interminables para echar una partida en tu propia consola, mientras ese vecino tuyo que detenta los mandos te pone de los nervios con sus comentarios resabiados? «¡Caramba! ¿Has visto esas tonalidades Goraud? ¿Y esos fondos? ¡Qué mapeado de texturas tan sutil!...» Tú sabes que todo eso son maniobras de distracción: lo único que quiere es seguir al volante de ese fantástico Ferrari o empuñar esa sierra mecánica que se compenetra tan bien con la carne alienígena.

La Playstation como periférico de la Playstation

Pero no es preciso que renuncies a traer a tus amigos a casa o que no te saludes más con los vecinos para asegurarte el disfrute de una partida con tu juego predilecto siempre que quieras. La solución es relativamente sencilla: hazte con otra consola PlayStation —o más fácil todavía, con un amigo que la tenga—, otro televisor y el cable de conexión adecuado. Así podrás poner en práctica el llamado enlace en serie. El concepto es sencillo, pero sus resultados muy interesantes, ya que garantizan el aprovechamiento al máximo de las capacidades del hardware de la consola gris. En efecto, el enlace de dos máquinas redunda en una mayor fluidez en los movimientos y en gráficos mucho más nítidos. La consecuencia inmediata es que ya no necesitas aplastar las retinas contra la pantalla del televisor para distinguir los *sprites* de algunos programas.





[1] Puedes forzar tu coche, pero nosotros no nos hacemos responsables. [2] ¿Es este tu adversario?. [3] Comienza desde aquí la lucha en Wipeout 2097.

El obstáculo principal para la práctica de partidas en serie es la dificultad de conseguir otra consola, otro aparato de televisión y sobre todo otra copia del juego con el que quieras competir en compañía. Una vez solventado este problema —seguro que tus amigos con una PlayStation no caben en tu habitación—, comprobarás la veracidad de nuestra proclama: se acabaron las pantallas de partidas horrendas como en *Penny Racers*, o las divisiones en ocho partes que provocan el pánico entre los oftalmólogos, como en el entretenido







[1] ¿Quién no le cederá el paso a un automóvil tan simpático? ¡Pues yo mismo, caramba!. [2] Donde pasa un coche de F1 no crece la hierba. [3] A pesar de ser un juego extraordinario, Wipeout 2097 no acabó de despegar. Descúbrelo en compañía.

1



2



[1] El enlace en serie de dos consolas PlayStation hace de una partida todo un acontecimiento social.
[2] Lo que Dios ha unido, que no lo separe el hombre.

Street Racer. Con el enlace en serie de las consolas, la diversión se dispara, y las actitudes de los jugadores se vuelven mucho más competitivas, en beneficio de la adictividad del juego. El resultado es que los juegos conservan su atractivo mucho más tiempo.

Hemos analizado tres de los juegos compatibles con la opción de enlace en serie, y aquí tenéis nuestras conclusiones:

Formula 1

Este título fantástico de los chicos de Bizarre Creations se adapta como un guante a este nuevo uso. Lo primero que pudimos comprobar es que nuestros *sprites* continúan desplazándose con increíble realismo y la suavidad de la seda. Además, se pueden escoger las opciones desde ambas consolas, sin necesidad de repetir órdenes. Gracias a ello, el tiempo de espera es el mismo que en el modo individual. No hace falta repetir que la adicción resulta aún más intensa que en la opción para un solo jugador. La posibilidad de participar en una carrera con más de dos coches nos permite enfrentarnos a colegas más bregados en el mundo del Grand Prix sin temor a aburrirnos como ostras.

Los inconvenientes de esta opción acostumbran a ser insignificantes. ¿A quién le importa si la flecha que nos indica la posición de nuestro contrincante es demasiado grande? Lo que sí podría molestarte es la falta de sincronía de los comentaristas: cada locutor radia por su cuenta, dando lugar a un batiburrillo ininteligible. Las únicas soluciones al problema pasan por bajar el volumen de uno de los televisores o utilizar auriculares. A propósito, no os asustéis si observáis una diferencia desproporcionada entre las velocidades de los vehículos. Todo lo que ocurre es que al principio del juego uno de los pilotos ha elegido «english» en la opción de selección de idioma, de manera que corre en millas en lugar de hacerlo en kilómetros. Sí, joven, esto es una broma.

Concluimos diciendo que en la opción de enlace en serie *Formula 1* quizás se merezca la máxima calificación jamás otorgada por *PSM:* 10 sobre 10.

Wipeout 2097

Otro de los grandes títulos para PlayStation compatibles con esta modalidad es esta estupenda creación de aire futurista de Psygnosis. Como en el caso anterior, nos ofrece una jugabilidad superior, sin el sacrificio de ninguna de sus prestaciones. Los efectos sonoros y los comentarios de salida están sincronizados a la perfección. Es maravilloso oír cómo el enemigo se aproxima, mientras le esperas con un espléndido misil de efectos devastadores. Estamos ante el juego más adictivo para PlayStation en la modalidad de enlace en serie. Así, que perdamos la compostura: ¡un 11 sobre 10!

Motor Toon Grand Prix 2

Y por último, la «Cenicienta» de este comparativo: el programa de los chicos de Poly's. Si alguno de vosotros tenía pensado vender este juego en un mercadillo, más vale que reconsidere esa decisión tan drástica, pues la jugabilidad del mismo aumenta de manera exponencial con la introducción de la opción de enlace en serie.



Si antes te parecía un juego monótono hasta bordear el aburrimiento, ahora te parecerá divertido hasta límites insospechados. Su acción se vuelve trepidante, al más puro estilo de *Super Mario Kart*, y supera con creces la opción de dos jugadores de *Street Racer*. Es una lástima que en el modo de dos jugadores no se pueda escoger cualquiera de los vehículos y que sólo sea posible correr en un circuito. Ahora bien, una vez «enlazados», tú y tu compinche os olvidaréis por completo del territorio que pisáis, y no cejaréis de pulsar el botón de disparo para liquidaros mutuamente. Un consejo: para mayor diversión, escoge la modalidad *scratch*. ¿Qué tal un 9 sobre 10?

Esperamos con impaciencia el día en que podamos tener un duelo cara a cara al más puro estilo de *Solo ante el peligro*. Como veis, le pedimos todo a nuestra pequeña proeza gris. Mientras tanto, no perdáis la conexión.


RESET
POWER
PlayStation
1
MEMORY CARD
2
MEMORY CARD
OPEN



La fiebre del manga

El cóctel es sencillo: acción desenfrenada, un humor particular y una carga erótica insólita. Son los ingredientes básicos de una cultura que arrasa en medio mundo. Todo bajo la intensa mirada de los enormes ojos de sus personajes. ¿Te han hipnotizado ya?

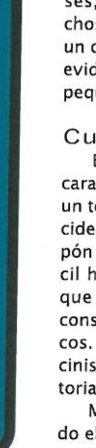
El *manga* llegó a España en los años setenta, pero ha tenido que esperar a la década de los noventa para dar el gran salto. Las *anime* o series de televisión lo han catapultado al éxito, y ahora es objeto de la fascinación de miles de españoles. Fue *Dragon Ball* la que desató la fiebre del *manga*. El tirón de la serie propició la importación de toda clase de productos japoneses relacionados con el *manga*, entre los cuales no podían faltar los juegos para PlayStation.

Con la célebre serie de Akira Toriyama, la cultura del tebeo japonés se ha erigido en un referente fundamental de una parte importante de la juventud española, y esto provoca reacciones encontradas. De hecho, existe una asociación anti*manga* que acusa a este tipo de dibujos de una excesiva carga de violencia, y que presiona para la retirada de la programación de las cadenas de televisión de algunas series de dibujos animados japonesas. Por su parte, los aficionados al *manga* lo defienden a capa y espada, ensalzando el supuesto carácter innovador de sus propuestas temáticas y plásticas.

EL ÉXITO DE UN PERSONAJE JUSTIFICA LA EXPLOTACIÓN DEL FILÓN DESDE TODOS LOS FLANCOS. UN CÓMIC QUE ENCUENTRA UNA BUENA ACOGIDA SUELE SER ADAPTADO A *ANIME* Y A VIDEOJUEGO







[1] *Street Fighter* refleja la típica violencia de los *manga*. [2] ¡Oh, oh...! Una gran bola de fuego ha liquidado a uno de los personajes de *Tobal No.1*. [3] Desde Japón a nuestras pantallas un cóctel de fantasía medieval.

Ojos enormes

Lo cierto es que la estética *manga* cada vez está más presente en la producción cultural de las sociedades occidentales, convirtiendo la televisión en su mejor escaparate. No cabe duda de que la industria multimedia japonesa ha hecho del *manga* uno de sus negocios más lucrativos.

Aunque en sentido estricto el *manga* es el cómic japonés, el término se ha hecho extensivo para toda clase de mercancías que explotan la iconografía que le es característica. Si hay algún rasgo específico del *manga* es el enorme tamaño de los ojos de sus personajes. Sobre las razones de esta peculiaridad, algunos hablan del complejo de los japoneses de tener los ojos pequeños. A este respecto, existe una anécdota clarificadora. En una reunión entre dibujantes españoles y japoneses, los segundos se sorprendieron de que muchos occidentales no fueran capaces de distinguir un chino de un japonés. Para ellos la diferencia es evidente: «¡Pero si los chinos tienen los ojos más pequeños!».

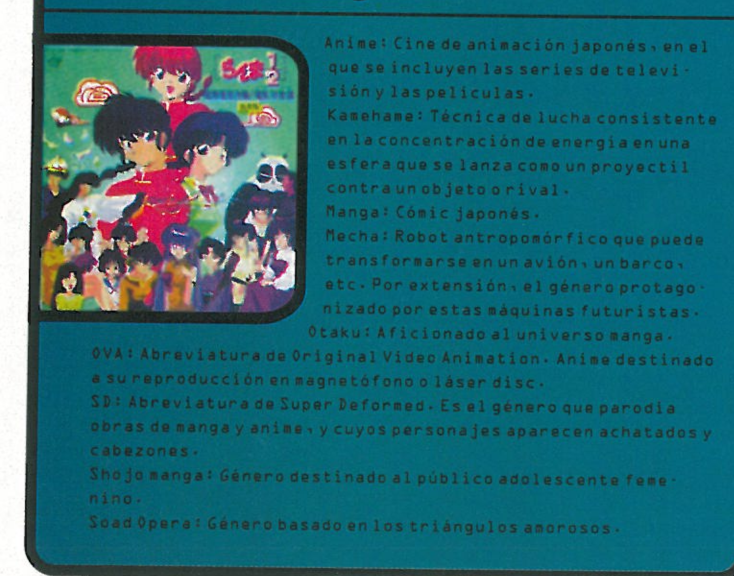
Cultura inclasificable

En realidad, no hay un conjunto delimitado de características cuya convergencia, por ejemplo en un tebeo, lo conviertan en material *manga*. En Occidente se habla de una óptica *manga*, pero en Japón la oferta es tan rica y variada que es muy difícil hallar puntos en común entre los productos que entran en esa categoría. Allí los *manga* se consumen como aquí se deberían leer los periódicos. Existe tal especialización que incluso los oficinistas o las amas de casa pueden encontrar historias con las que identificarse.

Mientras que en España el *manga* ha cosechado el éxito sobre todo entre el público juvenil, en Japón causa furor en una franja de edad mucho



Glosario manga



Anime: Cine de animación japonés, en el que se incluyen las series de televisión y las películas.
Kamehame: Técnica de lucha consistente en la concentración de energía en una esfera que se lanza como un proyectil contra un objeto o rival.
Manga: Cómic japonés.
Mecha: Robot antropomórfico que puede transformarse en un avión, un barco, etc. Por extensión, el género protagonizado por estas máquinas futuristas.
Otaku: Aficionado al universo manga.
OVA: Abreviatura de Original Video Animation. Anime destinado a su reproducción en magnetófono o láser disc.
SD: Abreviatura de Super Deformed. Es el género que parodia obras de manga y anime, y cuyos personajes aparecen achatados y cabezones.
Shojo manga: Género destinado al público adolescente femenino.
Soad Opera: Género basado en los triángulos amorosos.

más amplia. De hecho, en el metro de Tokio es posible ver todos los días a miles de personas leyendo cómics del grosor de listines telefónicos. Se trata de publicaciones semanales que incluyen diversas series por entregas y que suelen estar impresas en blanco y negro. Ése fue el origen de *Dragon Ball*, sin ir más lejos.

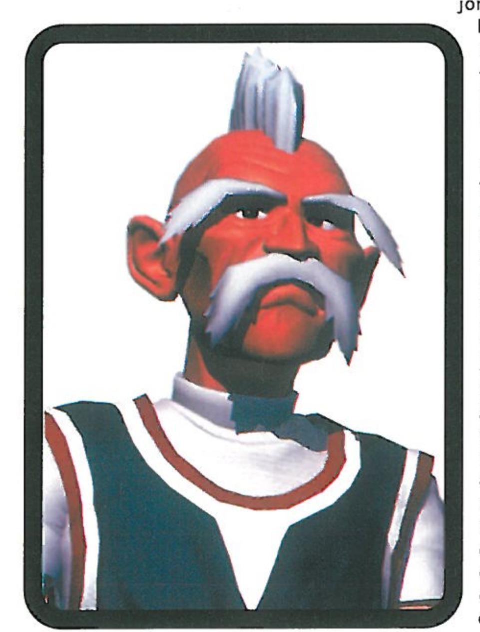
Se podría decir que el cómic ha sido la madre de la estética que ahora se manifiesta en multiplicidad de soportes, pero si hubiera que atribuir una paternidad, ésta le correspondería sin duda a Osamu Tezuka, el creador del *manga* moderno. Tras la Segunda Guerra Mundial, este genio revolucionó el cómic japonés introduciendo un mayor dinamismo y dotándolo de elementos del lenguaje cinematográfico, con el influjo especial de la obra de Walt Disney. Asimismo, los personajes creados por Tezuka fueron los precursores de los actuales protagonistas del *manga*. Los grandes ojos y los rostros aniñados de sus héroes crearon escuela. Pocos podían imaginar que sus dibujos sentarían las bases de una industria audiovisual que hoy en día reporta beneficios multimillonarios a Japón.

EXISTE TAL ESPECIALIZACIÓN QUE INCLUSO LOS OFICINISTAS O LAS AMAS DE CASA PUEDEN ENCONTRAR HISTORIAS CON LAS QUE IDENTIFICARSE.

De la cabra «Blanquita» a Dragon Ball

Las series de *anime* fueron la avanzadilla de la estética *manga* en su llegada a España. Aunque se te pueda antojar una extravagancia, *Heidi* debe ser considerada como una *anime*. Otras series de *anime* que hicieron historia fueron *Comando G* y *Mazinger Z*. En la década de los ochenta el público femenino (y quién sabe si parte del masculino) encontró en las series de *shojo manga*, como *Candi Candi*, personajes *rosa* con los que identificarse. Esas series japonesas eran relativamente baratas y no tuvieron dificultades en hacerse un rincón en la parrilla de programación de las cadenas de televisión nacional y autonómicas. Eran otros tiempos y otros gustos, digamos más... *naïves*.

Ignasi Ferré, director de series de animación, cree que las razones del éxito del *manga* estriban en «la utilización de grandes mitos universales, de raigambre sobre todo japonesa y anglosajona, para su consumo por el público adolescente, un segmento de población que comprende —apunta el director catalán con ironía— a los que tienen entre 16 y 50 años».



Pese a las numerosas series de *anime* que la precedieron, la verdadera explosión del *manga* en España se produjo con la llegada de *Dragon Ball*. La clave del impacto mediático de esta serie reside en su protagonista, Gokuh, al que todos debéis ya conocer. Sus guionistas supieron combinar con mucha habilidad las situaciones donde se ponían a prueba los lazos de amistad y lealtad entre los personajes con elementos que los niños asocian con los adultos, como la apariencia de poder ilimitado (de ahí los poderes sobrenaturales de Gokuh, por ejemplo). Estos factores, junto con el ritmo trepidante de la acción, un humor distintivo —muchos dicen que sexista— y cotas de violencia extrema han calado hondo en un público inmerso en una sociedad cuyos valores de competitividad *Dragon Ball* ha llevado hasta el paroxismo.

AKIRA TORIYAMA



Es una fábrica de hacer dinero. El éxito de series como Dragon Ball y Dr. Slump lo han llevado a la cima del mundo manga, haciendo de él un semidiós en Japón.

Nadie pone en duda la rentabilidad que supone tener a Toriyama en nómina, aunque la estrella exija a cambio de su talento retribuciones desorbitadas. Se dice que su contrato le prohíbe salir de Japón y volar en avión. Todas las medidas de seguridad son pocas para proteger al rey Midas del manga. Nacido en 1955, muy pronto descubrió su vocación de dibujante, pero sus padres le obligaron a estudiar diseño publicitario. Sin embargo, Toriyama no abandonó su afición por el cómic y, por fin, en 1980 consiguió que le publicaran Dr. Slump, el cómic que lo lanzó a la fama. De este cómic de corte humorístico, protagonizado por la inefable Arale, se vendieron 15 millones de ejemplares, que proporcionaron a su autor unos ingresos cercanos a los 250 millones de pesetas. El éxito desbordado de la versión impresa dio pie a la producción de una anime de 243 episodios.

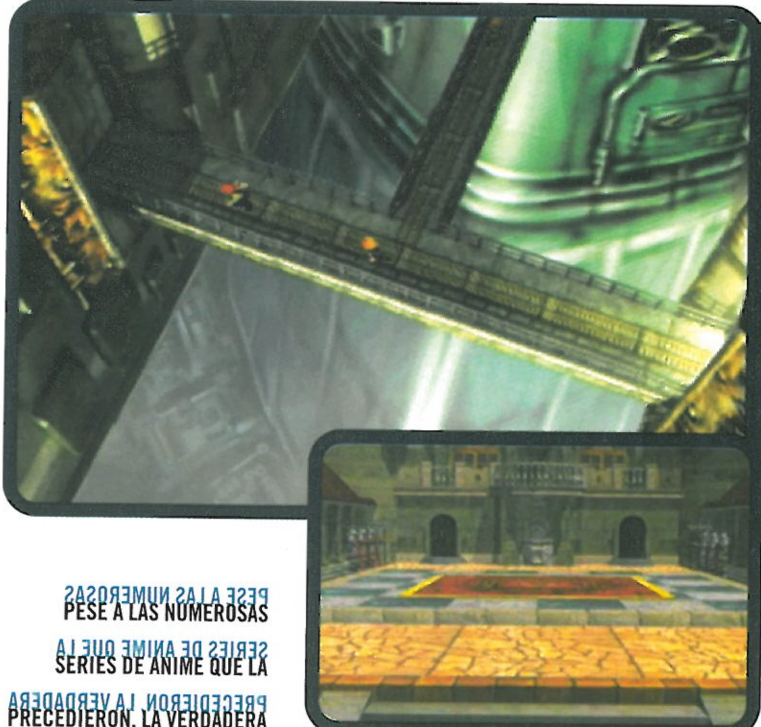
Toriyama ya era un autor de renombre y rico cuando en 1984 creó Dragon Ball. Desde entonces, los tebeos, series de televisión, películas, vídeos, videojuegos y merchandising basados en las aventuras de su héroe Gokuh han triunfado en medio mundo. Son ya doce años de saga Dragon Ball. Akira Toriyama abandonó la serie por aburrimiento, dejándola en manos de sus colaboradores. Gokuh siguió con sus andaduras épicas salpicadas de comedia, pero lejos del control de Toriyama los capítulos eran cada vez más rutinarios.

Una oferta económica irresistible y su disconformidad con el curso que había tomado la historia le hicieron volver a tomar las riendas de la serie. La gran versatilidad de este artista le ha llevado a colaborar también en el diseño de diversos juegos con versiones para PlayStation, como Dragon Quest y Tobal No.1.

Traumas colectivos

Los valores de la sociedad japonesa tradicional se reflejan en los principios que rigen la conducta de los héroes en las *anime*, los videojuegos o el *manga* o cómic japonés propiamente dicho. De hecho, la manera de entender el honor y el deber de los guerreros *samurai* impregna las acciones de los personajes *manga*. Sus costumbres, el *bushido* o código de honor *samurai*, sus técnicas de lucha o su obcecación en el cumplimiento de una misión son fuente de inspiración para los artistas de cómics, *animes* y videojuegos *manga*. En todo caso, no se trata de una transmisión unidireccional de valores de Oriente a Occidente. La producción editorial y audiovisual *made in Japan* también contiene elementos que ponen de manifiesto la occidentalización de la sociedad japonesa.

No sólo la épica del Japón medieval sirve de punto de referencia para los guionistas *manga*. Algunos de los episodios



[1] ¡Estas vistas son realmente muy espectaculares! [2] Cuerpos esculturales son el estereotipo de los personajes *manga*, tanto masculinos como femeninos. [3] Los espacios amplios constituyen los escenarios básicos en las luchas.

PESE A LAS NUMEROSAS SERIES DE ANIME QUE LA PRECEDIERON, LA VERDADERA EXPLOSIÓN DEL MANGA EN ESPAÑA SE PRODUJO CON LA LLEGADA DE DRAGON BALL.

más ominosos de la historia del Japón contemporáneo son una fuente primordial de propuestas argumentales y estéticas para el *manga*. Las bombas atómicas lanzadas sobre Hiroshima y Nagasaki han inspirado multitud de relatos futuristas que describen un mundo altamente tecnificado, pero devastado por un desastre nuclear. *Akira* es un título emblemático tanto entre las *anime* como entre los cómics que desarrollan temáticas futurístico-apocalípticas.

KATSUHIRO OTOMO



El desembarco del manga a Occidente no se puede entender sin la figura de Katsuhiro Otomo y su obra magna, Akira. Este dibujante, un año mayor que Toriyama, antes de los 20 años ya publicaba como profesional, pero, al igual que al autor de Dragon Ball, el éxito no le llegó hasta pasados los 30. Los orígenes de Akira se remontan a 1982. La acción se situaba en una ciudad en ruinas tras un holocausto nuclear, donde pandillas urbanas de jóvenes desarraigados campaban a su libre albedrío entre niños con poderes psíquicos devastadores. No es extraño que este género posnuclear haya arraigado tanto en Japón, el único país cuya población civil ha padecido los efectos de la bomba atómica. El hecho es que la propuesta de Otomo cuajó y en 1987 él mismo dirigió con éxito la anime para pantalla grande basada en el manga.

La película dejó enmudecido a Occidente y la calidad de los gráficos de la película lo consagró como uno de los mejores dibujantes del mundo.

Su última obra es Legend of Mother Sara, aunque allí sólo ejerce de guionista. En la actualidad, la revista japonesa Young Magazine publica por entregas la cuarta parte de esta serie.

El físico de los personajes *manga* refleja los cánones de belleza de los japoneses. Como apuntábamos más arriba, la mayoría acostumbran tener unos rostros con rasgos anormalmente aniñados y ojos como platos. En el caso de los videojuegos, los cuerpos esculturales con musculaturas resultado de un empacho de anabolizantes, marcan la pauta en el diseño de los luchadores, mientras que la ligereza de ropa de los personajes femeninos aportan el erotismo.

El éxito de un personaje justifica la explotación del filón desde todos los flancos. Un cómic que encuentra una buena acogida suele ser adaptado a *anime* y a videojuego. Este proceso también puede darse en el orden inverso. Aunque en un principio eran los videojuegos los que tomaban elementos del manga para definir sus formas y su argumento, la gran aceptación de consolas como la PlayStation entre el público ha provocado que este proceso se convierta en un camino de dos direcciones. Así, videojuegos como la saga de *Street Fighter* o *Final Fantasy* han sido el origen de cómics o series de *anime*. Estas producciones suelen ser adaptaciones de dibujantes de segunda fila. Los vínculos que unen los videojuegos al manga son cada vez más estrechos. Incluso Akira Toriyama ha colaborado en el diseño de software de entretenimiento. Títulos de PlayStation como *Tobal No. 1* o *Dragon Quest* han contado con la participación de este dibujante.

El *manga* llega a España en un flujo incesante. Aun así, sólo recibimos una parte ínfima de la enorme producción japonesa. Sus personajes han pasado a formar parte de la cultura juvenil. A nadie le sorprende ya el tamaño de sus pupilas y aunque la mayoría no puede resistirse a su influjo, algunos todavía desconfían de esos rostros infantiles de mirada inquietante. En la segunda entrega de esta serie de reportajes sobre el *manga*, profundizaremos en la relación entre éste y PlayStation.



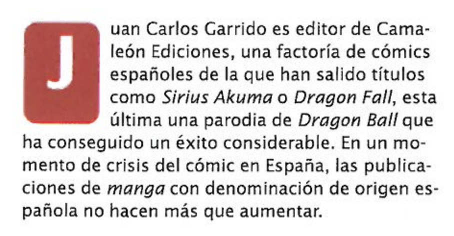




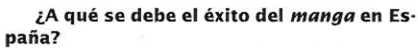
Una muestra de las escenas de tres de los juegos basados en la estética *manga*.

ENTREVISTA

«Si el manga peca de violento en unos aspectos, los dibujos de la Disney lo hacen en otros.»



Juan Carlos Garrido es editor de Camaleón Ediciones, una factoría de cómics españoles de la que han salido títulos como *Sirius Akuma* o *Dragon Fall*, esta última una parodia de *Dragon Ball* que ha conseguido un éxito considerable. En un momento de crisis del cómic en España, las publicaciones de *manga* con denominación de origen española no hacen más que aumentar.



¿A qué se debe el éxito del *manga* en España?

El éxito ha sido relativo. Sobre todo le corresponde a *Dragon Ball* y supongo que se explica por la serie de televisión, que ha conectado con el público adolescente. Es un fenómeno extrañísimo que nadie entiende, una de esas cosas que pasan cada 20 o 30 años y no se explican muy bien.

¿En qué se puede basar la conexión?

Tiene mucho que ver con que el público se pueda identificar con los personajes. Después, que la historia sea buena, que haya acción, humor, algo de erotismo... Ése es el secreto, pero la combinación de esos ingredientes es difícil de conseguir.

¿Se puede decir que hay un antes y un después de *Dragon Ball*?

Hay *Dragon Ball* y nada más. Alrededor de esta serie han podido germinar algunos otos *mangas*, pero *Dragon Ball* es «todo» el *manga*.

¿Qué aporta el manga a la cultura del cómic?

Un estilo de narración más ágil y moderno. Está mucho más conectado con el lenguaje de la televisión y los videojuegos.

¿Existe una estética manga?

Sí, claro. Por lo menos existe una estética del manga juvenil: chicos y chicas idealizados, con los ojos grandes —un poco cursi para mi gusto—, colores vivos, máquinas, sexo, acción...

¿Qué opinión te merecen las críticas a la violencia de alguna de estas series?

No es justo. El *manga* hay que verlo desde su propia perspectiva. No se puede comparar con los dibujos animados de la Disney. Si el *manga* peca de violento en unos aspectos, los de la Disney lo hacen en otros. *Heidi* y *Candi Candi* también son *manga* y es una estupidez decir que son violentas.

¿Es sorprendente que hayan salido *mangas* derivados de videojuegos?

No. Es la filosofía de la industria multimedia japonesa: interconectarlo todo. De un producto sacar el videojuego, el *anime*, el *manga*, los muñequitos...

¿El *manga* es una moda pasajera o tiene cuerda para rato?

Dragon Ball supone quizás el 50% del manga en España, de modo que si desaparece esta serie, tal vez se reduzca la facturación a la mitad. El fenómeno no será tan fenómenal.

¿Qué géneros tienen más aceptación en España?

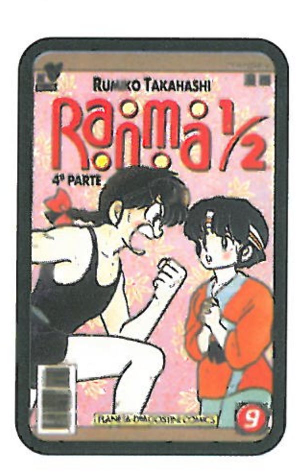
Aquí llegan cómics destinados sobre todo al público juvenil masculino. El *shojo manga*, que está destinado a las chicas y tiene menos violencia y más sexo, no ha cuajado tanto.

¿Por qué no?

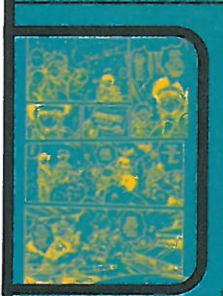
En España, los lectores de tebeos siempre han sido un público en su mayoría masculino.

¿Qué diferencia existe entre el *manga* hecho en Japón y el español?

Aquí hay una serie de autores que tienen un estilo que sigue fielmente el del *manga*. De hecho, si estos dibujantes trabajaran en Japón, sus obras se podrían clasificar con toda propiedad como *mangas*.



MASAMUNE SHIROW



Es un dibujante enigmático al que no le gusta participar en actos públicos y que rechaza que le hagan fotografías. Shirow ha declinado ofertas para trabajar en alguna de las editoriales de Tokio, donde está situada la flor y nata de la industria del manga, y se empeña en continuar publicando sus cómics en Seishinsha, una pequeña editorial de Osaka.

A diferencia de otros autores de importancia, este antiguo profesor de instituto de 35 años dibuja sin ayudantes, lo que explica los largos intervalos entre publicaciones. Su obra, como la de Otomo, goza del reconocimiento de los autores de cómic occidentales, y describe escenarios futuristas o extraterrestres donde existe una tecnologia muy avanzada. Su primera serie fue Black Magic (1983), a la que siguieron Appleseed y Dominion, que abundaban en el tema de un futuro utópico bajo el signo del progreso tecnológico. El éxito de Dominion propició la realización de diversos OVA y un videojuego para PlayStation. Orion y Patrulla Especial Ghost han sido sus últimas creaciones. Esta última ha pasado al anime con el nombre de Ghost in the Shell y sus imágenes han sido utilizadas hace poco en la campaña publicitaria de unos tejanos.

RUMIKO TAKAHASHI



Esta mujer de 39 años ha demostrado que el manga no tiene por qué ser un coto reservado para los hombres. Ella es la creadora de manga más importante de la actualidad, y se codea con los mejores en un mundo dominado tradicionalmente por los hombres.

Es la autora de tres series largas y un sinnúmero de obras breves. Sus tres creaciones más extensas han sido adaptadas a anime y se han podido ver en España en diversas cadenas de televisión. El primer manga largo publicado por Rumiko Takahashi fue Urusei Yatsura, que apareció en Japón en 1979. El anime basado en este cómic llegó a España con el titulo de Lamu.

Posteriormente creó Juliette Je T'aime y Ranma 1/2. La repercusión que tuvo entre las audiencias occidentales esta última serie sólo es comparable a la de Dragon Ball. Los personajes de Ranma 1/2 fueron el pretexto para la comercialización de los productos más dispares, incluido el videojuego correspondiente.

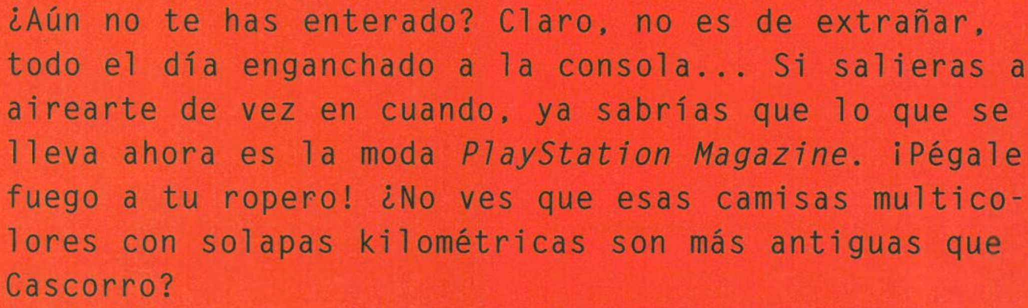
El protagonista de la serie es un chico que se convierte en chica al contacto con el agua fria. La historia, con los abundantes equivocos que desencadena esta dualidad sexual, ha llenado los bolsillos de Rumiko Takahashi.

JUEGA CON NOSOTROS Y VISTE LA NUEVA MODA *PLAYSTATION MAGAZINE* PARA ESTA PRIMAVERA-VERANO 97









¿Aún no te has enterado? Claro, no es de extrañar, todo el día enganchado a la consola... Si salieras a airearte de vez en cuando, ya sabrías que lo que se lleva ahora es la moda *PlayStation Magazine*. ¡Pégale fuego a tu ropero! ¿No ves que esas camisas multicolores con solapas kilométricas son más antiguas que Cascorro?
Pero para renovar tu imagen no tienes que coserte la cara con hilo de oro, ni confiar en pócimas milagrosas; basta con que nos envíes tus respuestas antes del 1 de junio. Y si tienes suerte, muy pronto podrás lucir una de las 50 camisetas *RIOT* de la nueva colección *PSM*. ¡Éstas sí que se llevan!











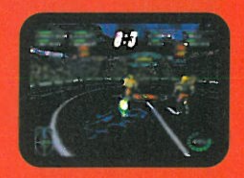
El premio

Una camiseta RIOT para cada uno de los cincuenta ganadores.



Las respuestas

Envía las respuestas a:
CONCURSO RIOT
PlayStation Magazine
Aragón 182, 9.ª A. 08011 Barcelona







Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Ediciones Zinco en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

Las preguntas

A ¿Hasta cuántos jugadores pueden participar a la vez en *RIOT?*
B ¿Cuántas cestas hay en la pista?

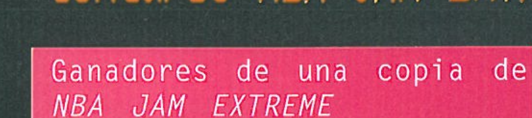


Y LOS AFORTUNADOS SON...



¡Qué persona tan sencilla! Necesitas tan poco para ser feliz... Todas las mañanas te despiertas diciéndote para tus adentros: «¡Qué suerte, no soy Georgie Dan!». ¿Te imaginas si además has ganado alguno de los concursos de *PSM 2*?





Concurso NBA JAM EXTREME

Ganadores de una copia de *NBA JAM EXTREME*



Alemany Mora, Ferrán	(Valencia)
Aranda Rivera, David	(Córdoba)
Castillejos Muñoz, Miguel Ángel	(Valladolid)
Díaz Álvarez, José Ángel	(Cantabria)
Espinosa García, Leandro	(Badajoz)
Fernández Escudero, Xavi	(Barcelona)
García Gimeno, Iván	(Madrid)
García Lozano, Antonio J.	(Cádiz)
Ginés Pinás, Silvia	(Barcelona)
Juez Marín, Alfredo	(Burgos)
Lara Cano, Fco. Javier	(Sevilla)
Llach Solé, Alberto	(Barcelona)
Lorenzo Chantodor, Óscar	(Pontevedra)
Marcos García, Carlos	(Madrid)
Peña, Jorge	(Barcelona)
Pérez Gómez, Juan	(Albacete)
Ramos Lara, David	(Lleida)
Rodríguez Zudaire, Íñigo	(Vizcaya)
Sierra Estornes, David	(Madrid)
Yáñez Serra, Manuel Ángel	(La Coruña)

Respuestas correctas

a. 29 equipos de la NBA.
b. Optativo.



Concurso DESTRUCTION DERBY 2

Ganadores de una set *DESTRUCTION DERBY 2*

Bullido Rodríguez, Eusebio	(Baleares)
Fernández Cerdán, Julio	(Murcia)
García Sánchez, José Luis	(La Coruña)
Martínez Pérez, Carlos	(Albacete)
Peña Alés, Eduardo	(Jaén)
Pérez Moreno, José	(Málaga)
Pinilla Rocha, José Luis	(Madrid)
Sanz Caserío, Fernando	(Madrid)
Tirados Rodríguez, Sara	(Madrid)
Vicente Miralles, Jerónimo	(Alicante)

Respuestas correctas

a. Carreras de choques, carreras de *Stock cars* y *Destruction Derby*.
b. 20 coches



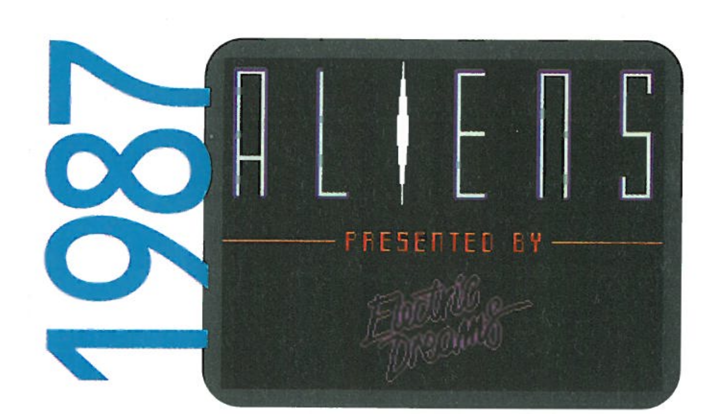
Si esta vez no apareces en la lista de ganadores, quizás lo hagas en la de nuestro próximo número. Con *PlayStation Magazine* siempre ganas.

Viaje al

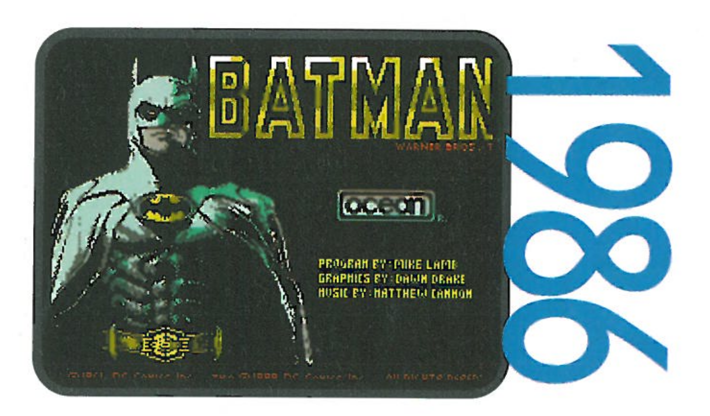
PASADO

Hace 10 años, cuando la PlayStation no se había inventado todavía, los aficionados al software de entretenimiento ya se lo pasaban bomba jugando con los míticos Spectrum, Commodore o Amstrad. ¿Qué títulos hacían furor? ¿Existían aventuras gráficas, arcades y simuladores? Te lo contamos todo sobre los antepasados de los videojuegos de 32 bits.

1987



1986



1985



1985



¿Te suena un juego de lucha llamado *Exploding Fist*? ¿Y uno de estrategia conocido por el nombre de *The Great Escape*? ¿Tampoco? ¿Y *Uridium*, un arcade vanagloriado en su época? La década de los ochenta estuvo marcada, en lo que a videojuegos se refiere, por los ordenadores personales de la casa británica Sinclair, más conocidos como *Spectrum*. El padre de la criatura fue sir Clive Sinclair, un inventor inglés amante de la informática. Al igual que los jóvenes de hoy han recibido la consola PlayStation con alborozo, los de los 80 quedaron boquiabiertos con el ordenador personal ZX-8, de Sinclair.

Los ordenadores Spectrum, que representaron los albores del software de entretenimiento, aumentarían gradualmente su capacidad desde 1 KB hasta 128 KB de memoria RAM. La oferta se fue ampliando y aparecieron ordenadores como el Commodore 64, el Amstrad 464 o los del sistema MSX, que le hicieron sombra a «la máquina alucinante», eslogan con el que se promocionaba el ordenador Spectrum y al que la propaganda se refería también como «el único ordenador con miles y miles de programas disponibles». Ahí es nada.

Con una memoria tan pobre como 1 KB, los primeros Spectrum eran poco más que calculadoras del tamaño de una caja de zapatos. Como no disponían de monitor, para su disfrute había que conectarse al televisor, a riesgo de dejar a toda la familia sin su programa favorito. No cabe duda de que eso fue el detonante de agrias discusiones en más de un hogar ¿Que te ocurre eso mismo con la PlayStation? Hay cosas que nunca cambian.

El soporte de los primeros juegos era la cinta de audio magnética. Sí, es lo que estás pensando: los primeros piratas del software aparecieron en esta época. Las cintas de audio pirata tenían, no obstante, un inconveniente: con el calor se borraban los datos que albergaban. Por eso no es de extrañar que a más de un corsario del software el verano le fastidiara el negocio. En 1987, cuando los juegos valían unas 2.000 pesetas, Erbe desató una guerra de precios que los redujo a 875. Esa rebaja, una iniciativa destinada a contrarrestar el pirateo, ayudó a reactivar las ventas de forma considerable.

El lenguaje de estos programas era el BASIC, con sus inefables comandos, como *goto*, *print*, *enter*, etc. Al principio, los juegos eran muy sencillos: dos líneas a cada lado de la pantalla del monitor y una bola en el centro que se desplazaba de un lado a otro al ritmo impuesto por los golpes de éstas. No tardarían en llegar los modelos de 16, 32, 48 y 128 K y, a partir de aquí, el mundo del software de entretenimiento entró en una nueva fase de desarrollo.

Conversión es la palabra

La calidad de los juegos mejoraba a medida que se conseguían

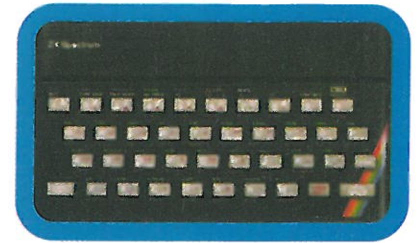
ordenadores más potentes. Así tenemos a *Blitz*, el famoso *PacMan* o *One and One*, en el que Michael Jordan y Larry Bird se enfrentaban en una cancha de baloncesto abarrotada de público. Aunque hoy en día nos parezcan simples caricaturas de los modernos simuladores, sus gráficos eran los más avanzados de su tiempo. Se hacían versiones para Spectrum, Commodore, Amstrad y MSX en este orden, de manera que la cantidad de títulos disponibles para los ordenadores Sinclair era ligeramente superior a la de sus competidores.

Sir Clive Sinclair edificó en los años 80 un pequeño imperio con sus ordenadores Spectrum.

Las conversiones de juegos de máquinas recreativas a Spectrum o Amstrad estaban a la orden del día. Juegos como *Dragon's Lair*, *Donkey Kong*, *Gauntlet* o *Arkanoid*, triunfaron primero en los bares de medio país antes de llegar a los aparatos de televisión del otro medio.

Si observamos las listas de los juegos más vendidos hace 10 años, destaca la presencia en los primeros puestos de recopilaciones como las de Konami —que incluía *Hyper Sports* o el aclamado *Green Beret*—, o la tímida irrupción del software de factura española con aventuras gráficas, como *El Misterio del Nilo*. Otros preferidos de aquella época fueron el *shoot 'em up Firelord*, de Hewson, la versión en videojuego de *Miami Vice*, de Ocean, el *Dustin*, de Dinamic —un juego de estrategia en el que debías evadirte de una prisión o de un campo de concentración—, *Great Escape*, de Ocean, o *Arquimedes XXI*, de Dinamic, una de las primeras aventuras gráficas con diálogos.

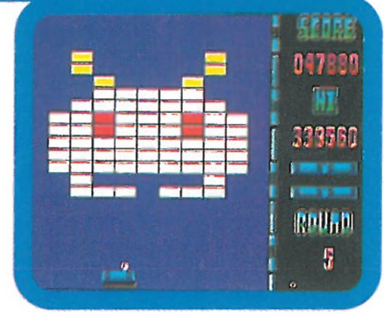
Al contemplar hoy en día los gráficos de aquellos juegos, es posible que no puedas reprimir las carcajadas. «La calidad gráfica es importante, pero no tanto, los juegos de lucha son todos muy parecidos. Todo está inventado desde los años ochenta, cuando las ideas eran buenas. El campo estaba abierto. Fue en aquellos años cuando el videojuego conoció su expansión.» Quien



El ZX-80, el primer ordenador Sinclair aparecido en el mercado español.

esto afirma es Marcos García, de 26 años, director de la revista *Superjuegos*, que se inició en el mundo de los ordenadores con un Spectrum de 48 KB que le costó 36.000 pesetas en 1983. También hacía en aquella época sus primeras prospecciones en el software de entretenimiento David Sancho, de 30 años, encargado general de Centro Mail. A diferencia de Marcos García, David se estrenó con un Vic 20 de 6 KB, aunque pronto dio el salto al Commodore 64, donde disfrutaba bombardeando ciudades con *Blitz*, de Investrónica, o con el antecedente de *Return Fire, Fire Power.*



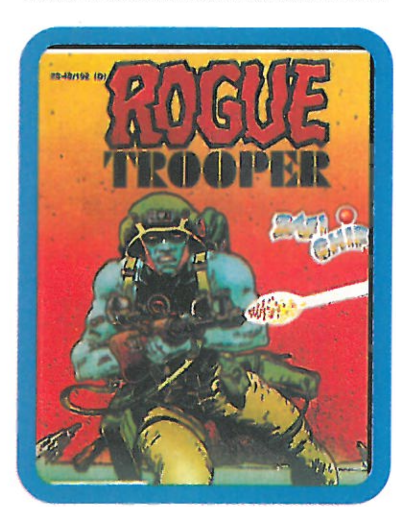


Arkanoid fue una de las primeras conversiones de juegos de máquinas recreativas a ordenadores personales.

Parecidos sospechosos

La clonación de títulos excepcionales como *Doom* o *Comand and Conquer* no es un fenómeno exclusivo de nuestros días. Según Manuel Martín Vivaldi, director del programa *Game 40* de la Cadena Ser, «los juegos son por principio evoluciones de juegos anteriores». Si uno echa la vista atrás, llegará a la conclusión de que, salvo raras excepciones, el presente de los videojuegos fue dibujado con trazo firme en sus días fundacionales de la década pasada. Éxitos recientes como *X-Com:Enemy Unknow*, o copias suyas más o menos discretas como *Crusader: no remorse, Genders Wars*, etc., tienen sus precursores en los días de las K y las frágiles casetes magnéticas.

En febrero de 1987 llegó a nuestro país *Rogue Trooper*, un excelente juego de la casa británica *Piranha*. En este arcade en 3-D, muy innovador en su época, te metías en la piel de *Rogue Troope*, un mutante que habitaba en Nu, un planeta situado en el otro extremo de la Vía Láctea. Tu misión era encontrar las cintas grabadas por las cámaras de circuito cerrado de un cuartel militar que desvelaban la identidad del traidor que provocó la destrucción del planeta. En el camino, Rogue se encontraba con mil y un obstáculos, y rivales que despachaba a gusto con un fusil láser.



¿No le encuentras un parecido sospechoso con dos o tres juegos actuales?

¿Otro ejemplo? *Mortal Kombat* y *Doom* han provocado nuestro asombro. Pues bien, a principios de los años 80 la compañía editora británica Melbourne House lanzó un juego que revolucionó los simuladores de artes marciales: *The Way of the Exploiding Fist*. El valiente que se ponía a los mandos del Spectrum controlaba a un guerrero experto en karate que iba eliminando uno a uno a sus rivales, también expertos en la fractura de la columna y el peroné. Cada personaje tenía una especialidad técnica y un arma diferente. Los decorados incluían paisajes campestres, grandes urbes y villas en un reino imaginario. ¿Te resulta familiar? Desde luego, los gráficos no tienen ni punto de comparación con los de *Mortal Kombat* o *Tekken2*, pero si a *Exploiding Fist* le sumamos diez años de progresos en los gráficos, ¿qué queda sino un juego igual que aquéllos?

Panorama para matar

Hoy en día, lo que más se vende son las apologías al disparo gratuito, como *Alien Trilogy*. Esta temática ya arrasaba hace unos años, cuando Electric Dreams (compañía que tenía en su haber juegos como *Championship Basketball* o *Hacker II*) lanzó al mercado de arcade *Aliens*, al que podemos

1985



1985

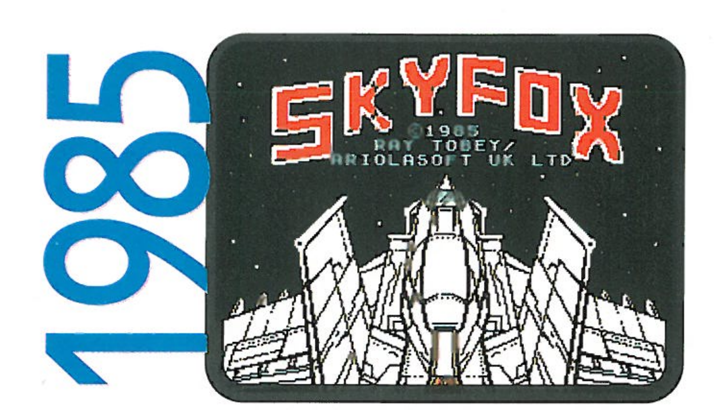


1988

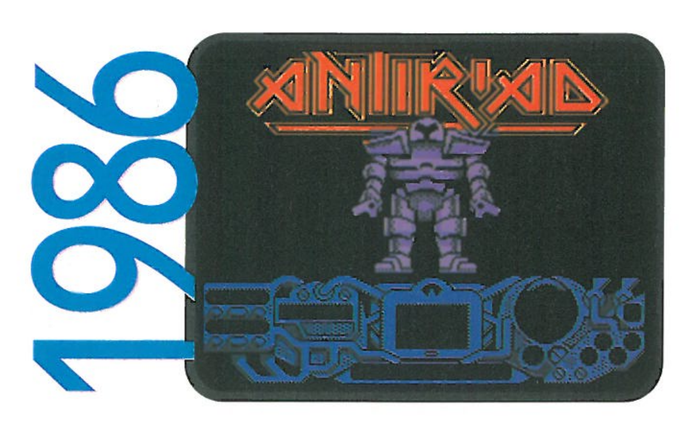


1985











considerar el precedente de *Alien Trilogy*. También aparecieron entonces videojuegos inspirados en series de televisión, como *El coche fantástico* y *Miami Vice*, o en películas, como *Top Gun*.

En *Aliens*, la teniente Ripley tenía que salvar de los alienígenas a los marines a los que habían encomendado precisamente su protección. La pantalla se dividía en dos partes: en la superior transcurría la acción—con unos gráficos bastante aceptables—, y en la inferior se encontraba el marcador y el personaje seleccionado en cada ocasión: el humanoide Bishop, el teniente Gorman o la soldado Vasquez. En efecto, algunos juegos no tenían nada que envidiar en acción, estrategia y adictividad a los actuales. Las mejores opciones, para los que vivían por y para el exterminio de enemigos, eran *Commando*, *Cannon Fodder*, *Army Moves* o *Green Beret*, famoso por unos lanzallamas que chamuscaban a los *soviets* rivales. Sin embargo, la auténtica fiebre llegó con *Gosts'n Goblins*, de Elite, una conversión de un juego de máquina recreativa de la Capcom, que nos ponía en el lugar de un caballero medieval que contribuía al descanso eterno de zombies y demás monstruos utilizando un elegante instrumental de carnicero.

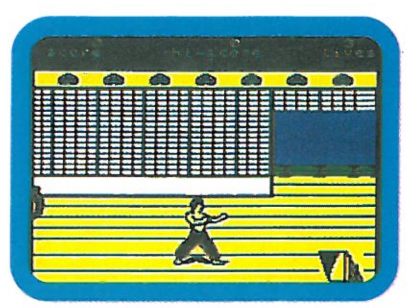
Para los amantes del Far West, nada mejor que el *Express Raider*, de U.S. Gold, donde el protagonista era un encapuchado que ponía en práctica sus sorprendentes dotes de luchador sobre los techos de los vagones de un tren en el lejano oeste. Los usuarios del Commodore o del Amstrad también podían divertirse con juegos de plataformas del estilo del mítico *Donkey Kong*, donde nuestra misión primordial era rescatar a una doncella repipi de las garras de un enorme gorila. La filantrópica bestia lanzaba toneles a la susodicha desde las alturas, con el propósito de librar al mundo de una pizca de cursilería. *Donkey Kong* fue una de las primeras conversiones de juegos de máquina recreativa a ordenadores domésticos. Después llegarían *Krakout* y *Arkanoid*, donde controlabas una plataforma y una bola con la que tenías que demoler una pared de ladrillos, y *Xevius* o *Terra Cresta*, en los que conducías una nave espacial sin otro objetivo que la eliminación de cuantos enemigos aparecieran en la pantalla.

Aliens pertenecía a un género híbrido entre el arcade y la estrategia. En este pionero, lo mejor era darle al gatillo sin contemplaciones.



Deportes, aventuras, estrategia...

Los incondicionales de los deportes tenían también muchas opciones entre las que elegir, desde *Super Soccer, de* Imagine, que carecía de base de datos para la asignación de nombres a los jugadores, hasta *Uchi Mata*, de Martech, un simulador de judo muy digno para su época. Otros ejemplos son el programa de tenis *Match Point* o el *Pole Position*k, recomendado para los entusiastas de las carreras. Lo más difícil en aquellos tiempos era irrumpir con éxito en el reino del arcade con aventuras gráficas. Aun así, aventuras como *El Hobbit*, de Melbourne House, *Avalon*, *Batman*, *Fairlight* o *Movie* crearon escuela. Aunque no eran muy difíciles, sirvieron de molde para los actuales juegos de aventuras. Uno de los más aclamado en sus días fue *Nosferatu*, de Piranha. Jonathan, el protagonista, insistía en eliminar al Príncipe de las Tinieblas, que había comprado en su pueblo una mansión para refrescarse en los calurosos días de verano con la sangre de los lugareños.



Los gráficos de *Exploiding Fist* no son espectaculares, pero su historia y su concepto fueron un hito de los juegos de lucha.

¿Y la estrategia? Hoy en día es un género en alza en la PlayStation, con ejemplares tan interesantes como *Comand and Conquer*, *X-Com: Enemy Unknown* o *Sim City 2000*. Hace diez años, la colección *Juegos & Estrategia* era una de las más vendidas, con juegos como *Arnhem*, *Ratas del desierto* o *La batalla de Inglaterra*. También existían títulos híbridos entre el juego de estrategia y el simulador, como *Silent Service*, de Microprose, en el que íbamos al mando de un submarino norteamericano que operaba en el Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial. *Gautlent*, de U.S Gold, era a su vez una curiosa síntesis de arcade y aventura gráfica con tintes de rol. En este juego podías elegir entre uno de los cuatro héroes disponibles —el guerrero Thor, el mago Merlín, el arquero Questor y la guerrera Thyra— y guiarlo por los senderos y laberintos de un reino medieval imaginario plagado de fieras alimañas.



Cambio de temática

Los juegos de hace diez años bebían del cómic, igual que los de hoy, pero el modelo ha cambiado. En los ochentas los cómics de la editorial estadounidense Marvel, con personajes como Batman y Spiderman, marca-

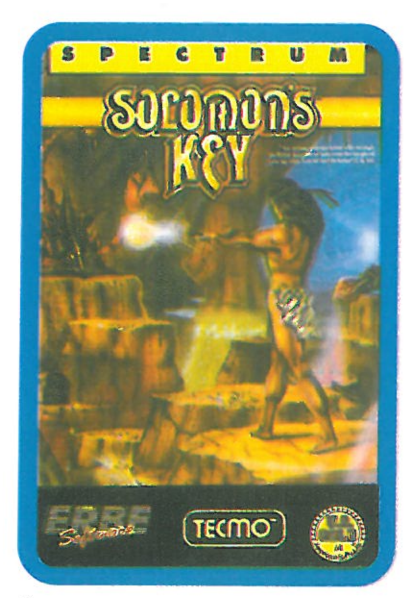


El software español hizo una tímida aparición con juegos de Opera Soft como *El misterio del Nilo*.

ban la pauta, mientras que ahora el punto de referencia es el *manga* japonés, que ha inspirado juegos excelentes como *Tekken 2* y *Suikoden* (véase reportaje *La fiebre del manga*, en este número).

El fin de la generación Spectrum

A finales de los años ochenta el reino de sir Clive Sinclair y sus Spectrum se vino abajo con la irrupción de los Atari, Amiga y los primeros PC con procesadores 80286. La multinacional británica Amstrad compró Sinclair y poco a poco hubo un trasvase de usuarios hacia las nuevas máquinas. Entonces, las consolas Nintendo o Sega, empezaron a irrumpir con fuerza en el mercado europeo. David Sancho, que vivió aquella época de extinción de los ordenadores de 48 K, afirma que «los que disfrutaban con los arcades se pasaron a las consolas». Manuel Martín Vivaldi comparte esta opinión: «La gente que sólo quería jugar tomó la ruta de las consolas y los que queríamos hacer algo más, nos compramos un PC». Marcos García considera que «la mayoría de la gente de aquella generación se ha pasado a la consola, porque lo que quería era jugar. Podríamos decir que el 20% se ha ido al PC y un 80% a la consola, pues los jugadores de verdad no pueden prescindir de ella».



Éste fue uno de los juegos con más éxito para spectrum.

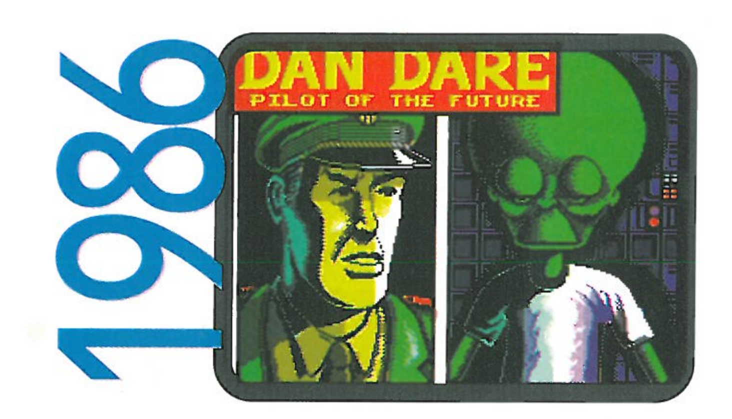
Establecer comparaciones entre dos épocas, dos maneras de entender la cultura de los videojuegos, es difícil, pero no podemos dejar en el aire la cuestión sobre qué supuso la irrupción de la PlayStation para la cultura del software de entretenimiento. En palabras de Manuel Martín Vivaldi, «la PlayStation es un salto cualitativo. Sólo tiene dos años y todavía ninguna consola se le acerca en calidad. Tal vez un PC con una tarjeta aceleradora..., pero su facilidad de manejo y su precio son muy atractivos.» ¿Qué opina David Sancho al respecto? «En calidad no hay nada que objetar, pero creo que faltan ideas». Marcos García se expresa en términos parecidos: «El nivel de los juegos es muy bueno. Es un hecho que los mejores simuladores de coches y de lucha están en consola, pero no se ve originalidad por ninguna parte.» En efecto, la variedad temática de los videojuegos está restringida a unos pocos géneros, pero existe una diferencia entre los antiguos ordenadores Spectrums, los PC actuales y la Playstation. «Para las consolas hay juegos muy buenos, como el *Tekken* o el *Wipeout*, es decir, juegos de acción y de arcade. El PC es sinónimo de aventuras gráficas, títulos de estrategia y simuladores. En general, para las consolas hay menos ideas. Sobreabundan los juegos de lucha y de carreras.» Son palabras del director de *Game 40*. Quizás estemos de acuerdo con él. A veces hay que practicar la autocrítica, ¿verdad?

La moda revival

¿Cualquier tiempo pasado fue mejor? En absoluto. No desde la llegada de la consola gris. Sin embargo, no dejan de aparecer recopilaciones de viejos juegos para los nostálgicos, como *Namco Museum* o *Atari Classics Collection*. Es significativo que todos nuestros entrevistados coincidan en la apreciación de que la reedición de los antiguos juegos para Spectrum sería todo un éxito. «Eso sí, mejorando los gráficos. Aunque las colecciones de Namco son una maravilla...», afirma Marcos García. En su opinión, la moda del *revival* podría calar hondo en España, como lo ha hecho en Japón, «donde hay un auténtico mercado del recuerdo». No hay que olvidar que la llamada *generación Spectrum*, que tiene hoy entre 28 y 30 años, goza de un poder adquisitivo mayor del que tenía hace diez años. ¿Por qué no volver a jugar entonces a *Avalon* o *The Great Escape* en PC o en PlayStation? «Hoy en día hay una fiebre de emuladores de Spectrum y máquinas recreativas», apostilla Manuel Martín Vivaldi.

Tal vez muy pronto, la generación más joven de usuarios de la consola gris podrá disfrutar con los juegos que tanto gustaron a sus hermanos mayores.

1986



1985



1986



1986

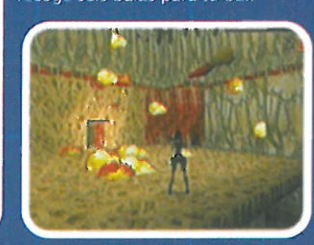


TOP SECRET

Este mes vamos directos a la yugular y te descubrimos el nivel final de *Tomb Raider*. Pero, ¡cuidado!, la lava, las plataformas en llamas y el malvado Natla te cortan el paso a la libertad.

Tomb Raider

1 Tan pronto empiezas el nivel final, una criatura alienígena enorme te ataca. No es un jefe de final de nivel, sino más bien un guardián característico de un principio de nivel. El sujeto es peligroso, así que debes estar alerta si quieres acabar con él. Parece que lleva blindaje, de modo que hay que usar unos 20 cartuchos de fusil o al menos 100 disparos de Uzi para rematar la faena. Si tienes bastantes cartuchos, te recomendamos utilizar primero la escopeta. La mejor manera de liquidar al alienígena es bordear la plataforma corriendo y, cuando se vuelva, rodar y dispararle. Repite la operación hasta que el alienígena caiga en la trampa, y observarás complacido cómo explota. No dejes que se acerque demasiado o te clavará sus zarpas afiladas. Peor aún, te podría tumbar de un puñetazo. Cuando hayas enviado al alienígena a hacer compañía a sus ancestros, corre hasta el rincón y recoge seis balas para tu Uzi.



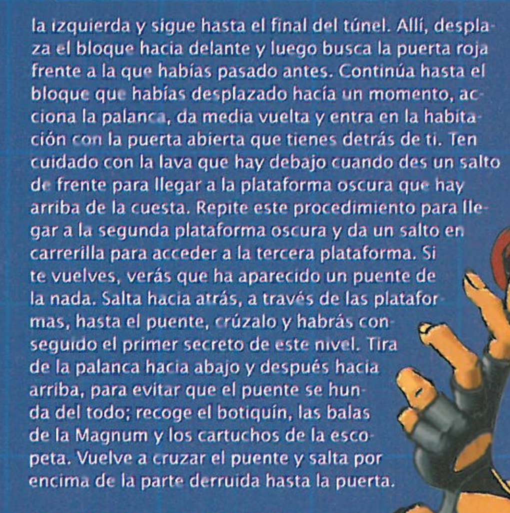
2 Corre hasta el túnel rojo, entra y deslízate hasta el fondo. Luego camina hasta el bloque y dale en total tres empujones rotundos. Ahora corre hasta lo alto de la cuesta, donde verás otro bloque; dale un solo empujón esta vez. Cuando esté en su sitio, trepa al bloque, y desde ahí sube al túnel que hay arriba, donde encontrarás la primera señal luminosa de grabación de partida. Te recomendamos vivamente que la utilices. A continuación, vas a tener que pasar por la máquina rebanadora que tienes delante, así que calcula bien el tiempo y asegúrate de saltar o correr bien, porque de lo contrario Lara acabaría partida en dos. Debes tener cuidado en este punto, ya que, justo ante la máquina, hay una baldosa que se hunde. Sigue por el túnel hasta el cruce y gira a la derecha; entonces, corre hasta llegar al bloque que hay al fondo, desplázalo hacia delante, da media vuelta y vuelve corriendo hasta el cruce anterior. Gira a la derecha y sigue por el túnel hasta el final; pasa de largo ante la puerta roja y entra en la siguiente habitación. Ve hasta el bloque y desplázalo hacia atrás. Gira en redondo y vuelve hacia el túnel del que provenías. Gira a







la izquierda y sigue hasta el final del túnel. Allí, desplaza el bloque hacia delante y luego busca la puerta roja frente a la que habías pasado antes. Continúa hasta el bloque que habías desplazado hacia un momento, acciona la palanca, da media vuelta y entra en la habitación con la puerta abierta que tienes detrás de ti. Ten cuidado con la lava que hay debajo cuando des un salto de frente para llegar a la plataforma oscura que hay arriba de la cuesta. Repite este procedimiento para llegar a la segunda plataforma oscura y da un salto en carrerilla para acceder a la tercera plataforma. Si te vuelves, verás que ha aparecido un puente de la nada. Salta hacia atrás, a través de las plataformas, hasta el puente, crúzalo y habrás conseguido el primer secreto de este nivel. Tira de la palanca hacia abajo y después hacia arriba, para evitar que el puente se hunda del todo; recoge el botiquín, las balas de la Magnum y los cartuchos de la escopeta. Vuelve a cruzar el puente y salta por encima de la parte derruida hasta la puerta.



3 Ahora corre pasadizo arriba, hasta que la gran roca que hay en la cima empiece a rodar hacia ti. Entonces gira rápidamente y corre otra vez hacia la puerta, hasta que la roca pase de largo. Camina de nuevo por el pasadizo y otra gran roca empezará a descender hacia ti; evítala del mismo modo.





La mejor manera de esquivarla es subir caminando con lentitud para poder girar y empezar a correr en el momento preciso en que la roca empiece a descender. Al final de este pasadizo te encontrarás con una cornisa que se hunde. Rueda hasta ella y cuélgate mientras lo hace. Necesitarás más de la mitad de tu energía vital para pasar esta parte, ya que la caída que estarás a punto de protagonizar te consumirá más o menos esa cantidad.





4 Tras la caída, utiliza un botiquín y da la vuelta a la esquina a tiempo para activar la señal luminosa que guarda la partida. Sigue por el pasadizo hasta una gran sala que está abierta y donde te espera un «Scion». Dispárale varias veces hasta que explote. Esto provocará una reacción en cadena en la pirámide, que ya no dejará de temblar hasta el final del nivel. Ningún clon de Indiana Jones que se precie podría llegar a la cumbre sin que todo se derrumbe alrededor de nuestra heroína, ¿verdad? Vete de la sala y corre hacia la cámara en la que se encuentran tres engendros de los que puedes librarte con unas cuantas ráfagas de Uzi. Luego déjate caer sobre las rocas del lado derecho del puente. Baja de la plataforma e introdúcete en el agujero que hay en la pared. Ahora tienes que cruzar la grieta que hay detrás, así que ejecuta un salto en carrerilla para alcanzar el otro lado. No puedes hacerlo de un solo salto, así que cuélgate de la plataforma y deslízate hacia la derecha. Te tirarán unos cuantos dardos, pero no te preocupes, porque no te quitarán mucha vida. Cuando llegues al final de la grieta, resbala por la pendiente que hay debajo y salta sobre la lava antes de que te toque; si lo hiciera, morirías al instante.





5 Una vez superada la lava, cruza la puerta y entra en la sala siguiente. Allí tendrás que librarte de más lava y de una cuchilla giratoria, pero antes debes deshacerte de otra gran roca que te impide el paso. Para ello, basta con que camines por el lado derecho de la pendiente que hay en la parte inferior. Cuando esté en la posición adecuada, la roca empezará a rodar montaña abajo y se precipitará en la grieta llena de lava que hay al fondo. Ahora te queda pendiente la cuchilla. Camina hacia ella y haz un salto frontal justo cuando acabe de pasar. Aterrizarás en una zona llena de enormes púas manchadas de sangre que te atravesarán si las tocas, así que utiliza el botón de caminar para salir de ahí. Una vez las hayas dejado atrás, encontrarás un puente hecho de plataformas que se hunden. Mira hacia la puerta que hay al final del puente, que es donde tienes que ir; ejecuta un salto frontal hasta la mitad del puente y salta otra vez de inmediato hasta el final del puente, ya que éste se derrumbará bajo tus pies. La mejor manera de hacerlo es mantener apretado el botón de saltar, tras el primer salto. Al fondo de esta sala verás una cornisa con algunos objetos que puedes recoger; si miras a la izquierda observarás que una parte de la pared es de color naranja. Allí se oculta una grieta, de manera que agárrate fuerte a ella y arrástrate hasta la cornisa del fondo para recoger los objetos. Ya estás en el segundo secreto.

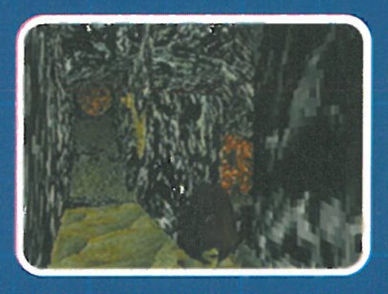






6 Cuando hayas recogido todo, camina hasta el centro del borde de la cornisa y ponte de espaldas. Ahora salta hacia atrás en dirección a la columna inclinada y realiza otro afinado salto frontal para situarte en la columna siguiente. Allí puedes usar la tercera señal luminosa que guarda la partida. Con la partida a salvo, gira a la derecha y salta dentro del túnel. Delante tienes tres plataformas que se hunden, así que no te entretengas al cruzarlas. Una vez al otro lado, calcula bien tu salto para pasar la cuchilla giratoria y entra en el siguiente túnel antes de que te aplaste la roca que viene hacia ti. Existen dos maneras de pasar esta zona, y la segunda es la que menos problemas presenta. En vez de correr para atravesar la tercera plataforma, agárrate a la cornisa sólida, mientras se hunde. La roca pasará por encima de ti sin tocarte, y podrás incorporar y calcular el salto para superar la cuchilla giratoria, sin la emergencia de una roca de dos toneladas viniendo hacia ti. Ahora, gira a la derecha y métete en el pasadizo, donde tendrás que correr más rápido que la roca y llegar al fondo el primero, si no quieres morir aplastado. Cuando la roca esté inmóvil, salta sobre ella, recoge el botiquín y vuelve a saltar por encima. Dirígete a la derecha y deslízate pendiente abajo, pero calcula bien el movimiento para superar la cuchilla giratoria. Es mejor pasar cuando la cuchilla se encuentra en uno de los dos lados. Cuando llegues al final de la pendiente, salta a la cornisa que hay al otro lado y métete en el primer túnel que hay bajo la cornisa. Corre por él, prestando atención a la lava que se filtra por las paredes y por el suelo del túnel. Recoge el botiquín y corre, dejando atrás la lava, hasta la palanca; acciónala, entra por la puerta que se acaba de abrir y gira a la derecha, donde encontrarás munición para la Uzi.



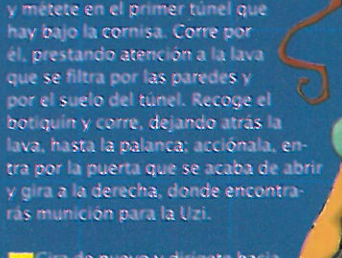








7 Gira de nuevo y dirígete hacia el agujero de lava. Una roca te pasará por encima cuando avances. Cuando el camino esté libre, dirígete al bloque, haz un salto frontal desde el borde y agárrate a la cornisa, mientras otra roca te pasa por encima sin despeinarte.





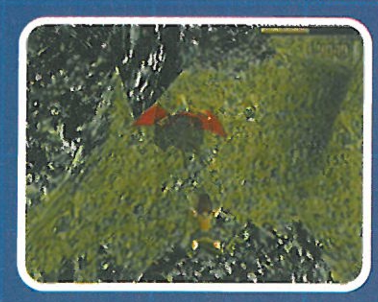


8 Levántate y corre hacia la siguiente sala, que está llena de plataformas en llamas. Para evitar quemarte viva, asegúrate de permanecer bien pegadita al borde de las plataformas, cuando saltas. Perderás algo de vida, pero es la única manera de superar esta parte, así que intenta mantenerte tan lejos como puedas de las llamas. Si te alcanza el fuego, sumérgete en el agua para sofocar las llamas, y luego nada hasta la primera plataforma para probar de nuevo. Cuando hayas conseguido pasar esta sala, encontrarás otra en la que hay




una cuchilla giratoria y un gran charco de agua. Para llegar al otro lado de la sala, debes caminar hasta el borde de la pendiente y realizar un salto frontal hasta la plataforma que se hunde, situada justo enfrente de la cuchilla. Antes de que la plataforma se hunda, debes saltar hacia arriba para evitar caer con la plataforma, y entonces tienes que ejecutar un salto en carrera para conseguir superar la cuchilla giratoria. Ahora estás en una cámara en la que se encuentra el tercer secreto. Recoge el botiquín y la munición, y camina hasta el borde. Da un paso hacia atrás con cautela y ejecuta un salto frontal hacia el centro del charco que hay al final de la cámara, ya que éste es lo bastante profundo para amortiguar la caída. Recoge la munición y ábrete paso hasta la siguiente sala a través del pasadizo sumergido.

9 La siguiente sala contiene otra señal luminosa que guarda la partida, actívala y, si quieres, tómate un descanso. Sigue el pasadizo, recoge más balas para la Uzi y entra en la cámara grande que tienes delante. Allí te espera una gran sorpresa: Natla, que creías haber enviado al otro barrio, vuelve a aparecer, y está impaciente por hacerte picadillo. Natla es una chica dura, que vuela por toda la sala y te lanza bolas de fuego muy potentes. La mejor arma para combatirla es tu




Uzi. No hay una manera concreta de vencerla, pero asegúrate de no dejar de rodar y saltar para esquivar sus bolas de fuego. Utiliza los botiquines cuando tu vida se debilite, ya que las bolas de fuego te darán alguna vez. Parece que Natla no quiere morir. Cuando crees que la has liquidado por segunda vez, regresa con fuerzas renovadas (como el caballero sin brazos de *Los caballeros de la mesa cuadrada*, de los Monty Python). Sin embargo, esta vez Natla no puede volar, así que te será más fácil deshacerte de ella. Una vez le hayas dado el pasaporte definitivo al otro mundo, sube por la rampa que hay en la esquina para abandonar esta zona. Sigue el pasadizo hasta arriba, salta sobre la columna que tienes enfrente y da un salto frontal hasta la siguiente columna. Para llegar hasta la puerta, realiza un salto en carrera para situarte sobre la última columna y trepa hasta el pasadizo que tienes encima. Ahora gira hacia el agujero,

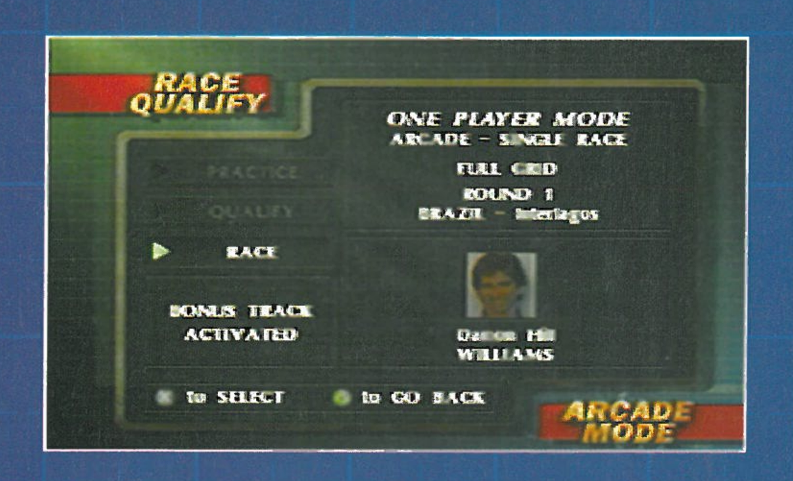



agárrate a la cornisa y déjate caer sobre la columna. Ya sólo quedan unos pocos saltos para llegar al final del juego, así que no cometas errores. Date la vuelta y salta por encima de las dos columnas, pero asegúrate de que sean saltos en carrera. Agárrate a la tercera columna y sube a Lara hasta el túnel. Recórrelo hasta el final y entonces cuélgate del borde y déjate caer sobre la columna. Gira a la derecha y prepárate para realizar, por fin, el salto final del juego. Ejecuta un salto en carrera y agárrate a la cornisa, trepa hasta el túnel y sigue adelante. Cuando llegues al final de la pendiente, habrás terminado el juego. ¡Enhorabuena!









FORMULA 1

F1, de Psygnosis, es, por méritos propios, el juego para PlayStation más vendido de la historia. Psygnosis aporta algunas triquiñuelas muy útiles para tu deleite. Sigue leyendo y aprenderás el modo de activar todos los trucos para sacarle todo el jugo a este estupendo simulador de carreras.





Los circuitos

Los 17 circuitos no aparecen descritos en el manual, por lo que resulta complicado planear las entradas en boxes o calcular los niveles de combustible en el modo Grand Prix. En la tabla de abajo se especifica el número de vueltas en el caso de que recorras circuitos completos en el modo Grand Prix. En el modo Arcade, el número de vueltas por carrera siempre son cinco. La tabla muestra las carreras en el orden en que se celebraron en el campeonato de 1995.

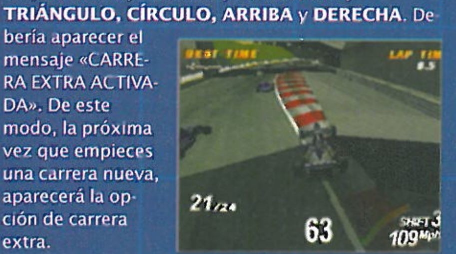
Circuitos de bonificación

Si corres un campeonato en el modo Arcade o Grand Prix, y acabas primero, puedes seleccionar un circuito extra con forma de vehículo llamado Frameout City. Recuerda que debes guardar la partida en la tarjeta de memoria si quieres conseguir esta opción. No obstante, si continúas leyendo te enseñaremos un truco para acceder a ella sin necesidad de ganar el campeonato.

Trucos y otros secretos

Carrera extra

En la pantalla de opciones, colócate donde pone *Practice, Qualify* y *Race*. Pulsa **SELECT** y aguántalo apretado; entonces, pulsa rápidamente: **IZQUIERDA, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, ARRIBA** y **DERECHA**. Debería aparecer el mensaje «CARRERA EXTRA ACTIVADA». De este modo, la próxima vez que empieces una carrera nueva, aparecerá la opción de carrera extra.







Carrera n.º:	Circuito localización y nombre	Longitud vuelta	Total vueltas/ longitud
1	Brasil:Interlagos	4,325 km	71/307,075 km
2	Argentina:Buenos Aires	4,259 km	71/302,389 km
3	San Marino:Imola	4,895 km	63/308,385 km
4	España:Cataluña	4,727 km	65/307,255 km
5	Mónaco:Montecarlo	3,328 km	78/259,584 km
6	Canadá:Montreal	4,430 km	69/305,670 km
7	Francia:Magny-Cours	4,250 km	72/306,000 km
8	Gran Bretaña:Silverstone	5,057 km	61/308,477 km
9	Alemania:Hockenheim	6,815 km	45/306,675 km
10	Hungría:Hungaroring	3,968 km	77/305,536 km
11	Bélgica:Spa-Francorchamps	6,974 km	44/306,856 km
12	Italia:Monza	5,800 km	53/307,400 km
13	Portugal:Estoril	4,360 km	71/309,560 km
14	Europa:Nurburgring	4,542 km	67/304,314 km
15	Pacífico:Aida	3,702 km	83/307,266 km
16	Japón:Suzuka	5,859 km	53/310,527 km
17	Australia:Adelaida	3,778 km	81/306,018 km
	Bonificación: Frameout City	6,000 km	75/450,000 km

Crash Bandicoot

Ahí va una clave infalible para terminar ilesos la partida. ¡Qué bello es vivir!

La clave definitiva
Para acceder a los 32 niveles y a todos los ítems, introduce:

△ △ △ △ ✕ □
△ △ △ △ □ ✕
△ ○ △ △ △ ○
□ △ ✕ ✕ ✕ ✕

Modo buggy

En la pantalla de opciones, donde se lee *Practice, Qualify* y *Race*, pulsa **SELECT** y manténlo apretado; entonces, pulsa rápidamente: **DERECHA, ARRIBA, TRIÁNGULO, IZQUIERDA, ARRIBA, CUADRADO** y **TRIÁNGULO**. Debería aparecer el mensaje «MUGGY MODE ACTIVATED». Este truco transforma tu coche en un pequeño *buggy*.

Motocicletas

En la pantalla de opciones, sitúate donde dice *Practice, Qualify* y *Race*, y mantén pulsado **SELECT**. Después, introduce la siguiente serie lo más rápido posible: **ABAJO, ARRIBA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, DERECHA, ARRIBA, CUADRADO** y **TRIÁNGULO.** Debería aparecer el mensaje «BIKE MODE ACTIVATED». En lugar de coches, podrás disfrutar de carreras de motos.









Murray dice tonterías

En la pantallas de opciones mantén pulsado **SELECT** y después pulsa rápidamente: **IZQUIERDA, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, CÍRCULO, CUADRADO** y **CUADRADO**. Debería aparecer el mensaje «GIBBERISH MODE ACTIVATED». Con este truco los comentarios suenan como si el pobre Murray Walker estuviera bajo el efecto de un psicotrópico.

Carrera con lava

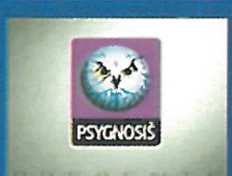
En la pantalla de opciones, donde se lee *Practice, Qualify* y *Race*, mantén pulsado **SELECT**. Después, pulsa rápidamente: **CUADRADO, CÍRCULO, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, CÍRCULO** y **X.** Debería aparecer el mensaje «LAVA MODE ACTIVATED». Gracias a este truco, la carretera se convertirá en un mar de lava y del resto del paisaje quedarán sólo cenizas.











WIPEOUT 2097

¿Te desconciertan todas las armas y reforzadores que aparecen en *Wipeout 2097*? ¿Te resulta difícil acabar las carreras? ¿Necesitas una pequeña ayuda? Pues no busques más.

LOS EQUIPOS

Cada equipo cuenta con puntos fuertes, aunque todos tienen también su talón de Aquiles. La velocidad máxima va aumentando conforme pasamos de equipo. En nuestra opinión, el vehículo de cualidades más armónicas es el Auricom, aunque los corredores más duros quizás prefieran el Quirex. Aquí tenemos los cinco equipos:

Equipo	Empuje	Velocidad punta	Giro	Aerodinámica	Escudo	Estatus
Feisar	6	3	7	7	6	Pricipiante
AG Systems	7	5	6	6	3	Amateur
Auricom	6	5	5	5	5	Intermedio
Quirex	4	7	3	5	7	Experto
Piranha	10	10	10	10	10	Sin armas

OTROS TRUCOS

Equipos de animales

Para los que gusten vivir raras experiencias al «volante», existe la posibilidad de correr con equipos de animales (como abejas, caracoles o hipopótamos). Pulsa la combinación **L1+R2+START+SELECT** mientras se carga el juego.









Tomb Raider

Pedimos disculpas a los incondicionales de *Tomb Raider*, porque el truco para obtener el nivel máximo de munición que publicamos en *PSM 4* contenía un error. Y como rectificar es de sabios...

Todas las armas y munición a tope

Para conseguir todas las armas y el mayor aprovisionamiento de munición, pulsa **SELECT** y después **L1, TRIÁNGULO, R2, L2, L2, R2, CÍRCULO** y **L1.**

Si quieres un desafío aún mayor, introduce estos códigos en el menú de opciones:

Desafío 1
Pulsa **CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X** y **CUADRADO.**

Desafío 2
Pulsa **CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X CUADRADO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO** y **CÍRCULO.**

Equipo Piraña
Mantén pulsados **L1+R1+Select** en el menú principal. Con estos botones apretados, dale a **X, X, X, X. CÍRCULO, TRIÁNGULO** y **CUADRADO.**

Clase Phantom
Mientras mantienes pulsada la combinación **L1+R1+Select**, aprieta **X, X, X, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO** y **CUADRADO.**

Los ocho circuitos
Mientras mantienes apretada la combinación **L1+R1+Select**, pulsa **CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO** y **CUADRADO.**

Ametralladora
Haz pausa en medio de la partida y pulsa **L1+R1+Select**. Mientras aprietas, presiona también **CUADRADO, CÍRCULO, X, CUADRADO, CÍRCULO, X** y **TRIÁNGULO**.

Energía infinita
Haz pausa mientras juegas y, a la vez que mantienes pulsados **L1+R1+Select,** apreta la combinación **TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO** y **CÍRCULO.**

Armas infinitas
Dale al botón de pausa mientras juegas y, a la vez que mantienes pulsada la combinación **L1+R1+Select,** introduce **X, X, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO** y **TRIÁNGULO.**

Tiempo infinito
Para conseguir tiempo ilimitado, haz una pausa *in media res* y, a la vez que mantienes apretados **L1+R1+Select,** pulsa también la combinación **TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO** y **X.**

Turbo start
Es bastante fácil conseguir una salida rápida, aspecto esencial si quieres conseguir un buen tiempo o una buena carrera. Lo que debes hacer es situar el calibrador del medidor de empuje en las dos primeras barras grandes, cuando el juez de salida diga «GO».

Combinaciones
La mayoría de los trucos se pueden combinar si activamos la pausa, introducimos el código del truco que queramos, desactivamos y volvemos a activar la pausa, e introducimos el siguiente truco. Por ejemplo, se pueden combinar los vehículos Piraña, que en general no llevan armas, con el truco que aporta la ametralladora, y conseguir así el mejor vehículo con la mejor arma.



Soviet Strike







Aquí tenemos algunas claves interesantes para el dificilísimo *Soviet Strike.*

Nivel uno
WORSTCASE o NOSFERATU

Nivel dos
GRANDTHEFT

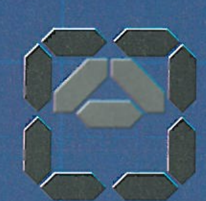
Nivel tres
GROZNEY

Nivel cuatro
CHERNOBYL

Nivel cinco
CIVIL WAR

SACA EL MÁXIMO PROVECHO DE LAS ARMAS Y LOS REFORZADORES

ARMA	CUANDO USARLA
Minas	Después de adelantar y cuando vayas en cabeza.
E-pak	Nivel de escudo bajo. Siempre que quieras.
Turbo boost	Chicane o curva complicada. Justo antes del carril de boxes.
Cohetes	Muchos enemigos en pantalla.
Misiles	Persecución. Persecución por la retaguardia.
Rayo eléctrico	Persecución. En grupo.
Bomba Thunder	Muchos enemigos en pantalla.
Escudo	En grupo, cuando lideres la carrera.
Rayo de plasma	Objetivo seguro. Cuidado con el tiempo de carga.
Quake disruptor	Muchos enemigos en pantalla. Por puro entretenimiento.



El mejor momento para utilizar el piloto automático es cuando te aproximes a una parte de la carrera de reconocida dificultad. Recuerda que puedes cancelar esta opción mientras está activada si presionas **CUADRADO**. Te resultará muy útil si sabes que tomarás mejor la chicane, etc., que el piloto automático, o si no estás seguro de que éste podrá resolver la situación con éxito.

TRUCOS

Enviad vuestros trucos y consejos a: **TRUCOS, PlayStation Magazine, Aragón 182, 9.º A 08011 Barcelona.**

Trucos de los lectores

Mortal Combat Trilogy

¿Aún no has conseguido jugar con Camaleón? ¿Que no sabes nada del menú secreto? Vaya, tampoco tienes ni idea de cómo elegir el escenario, ¿verdad? No desesperes, aquí tienes las soluciones:

En la pantalla de selección de personaje, elige a ESCORPION y pulsa de inmediato _ PUA PA BLOQUEO RUN

Asegúrate de no soltarlos hasta que empiece el combate.

Para el menú secreto entra en OPCIONES y mantén pulsados L1+L2+R1+R2+ARRIBA

Para elegir el escenario selecciona a SONYA y pulsa ARRIBA+START

Club Otakus de Terrassa

In the Hunt

He aquí algunas claves para sacarle el máximo provecho al juego:

Para elegir nivel, ilumina STAR y presiona a la vez

DIAGONAL+ARRIBA+IZQUIERDA+SELECT
Entonces pulsa O y ¡listo para jugar!

Si lo que quieres es jugar con TURBO, haz pausa y pulsas a la vez TRIÁNGULO + R2. Entonces, sin soltarlos, quitas la pausa. Pará disminuir debes seguir el mismo procedimiento, pero ahora con C + TRIANGULO + L2.

Club Otakus de Terrassa

Motor Toon EP 2

Si aún no eres el soberano de este juego, no te irán mal algunos consejos.

Para aumentar el número de opciones pulsa L1+L2+R1+R2+X

Para mejorar las secuencias de video, ve a la pantalla de OPCIONES mientras juegas. Ilumina REPLAY y VIDEO, y pulsa R1+X. Ya verás qué diferencia.

Para introducir códigos, ve a la pantalla de GOODIES y pulsa a la vez L1+L2+R1+R2+SELECT. Aparecerá la opción deseada. Te recomendamos los siguientes:

443 — 4154 — 5358 — 5443 —
- 4631 --

A continuación, debes pulsar de nuevo L1+L2+R1+R2+SELECT

Juan Antonio Montes (Barcelona)

Blust a move 2

Para conseguir otro rompecabezas y escoger todos los personajes en modo VERSUS, debes pulsar en la pantalla de presentación R2 y ARRIBA, L2 y ABAJO

Dragon Ball Z Battle 22

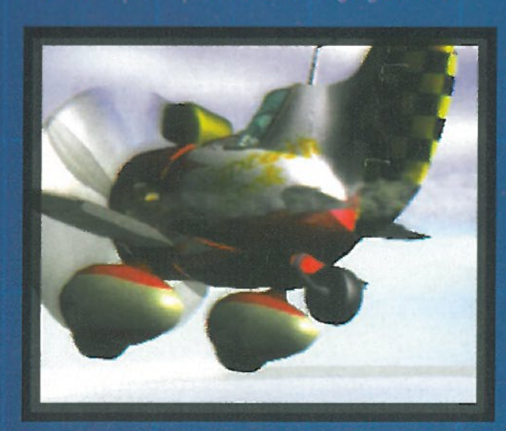
Para poder jugar con cinco personajes más pulsa en la pantalla del título:

ARRIBA+TRIÁNGULO+ABAJO+X+
DERECHA+L1+IZQUIERDA+R1

Benefactor anónimo

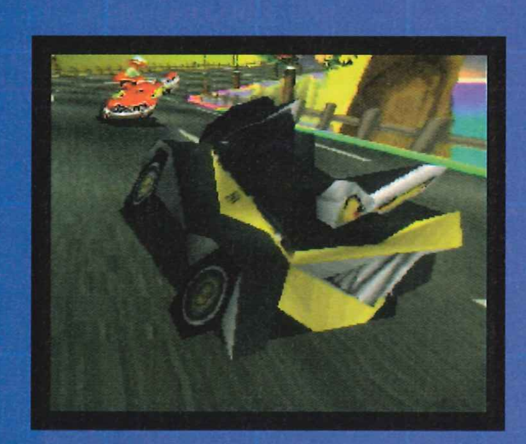
Fade to Black

Atentos a los códigos para todos los niveles.





Algunos asistentes al Torneo *Mortal Kombat 3*, organizado por el Club Otakus de Terrassa, siguen con interés una emocionante partida. Si no hacéis nada por evitarlo, este club extraordinario se convertirá en nuestro proveedor oficial de trucos. Ya sabéis, enviadnos vuestros secretos sin más dilación.



NIVEL 1: □ ○ △ ✕ ○ □

NIVEL 2: △ ○ ✕ ○ □ ✕

NIVEL 3: ✕ ○ ✕ ○ △ ✕

NIVEL 4: ✕ □ △ ○ ○ △

NIVEL 5: □ □ △ ✕ ✕ △

NIVEL 6: △ ✕ ✕ ✕ ✕ ○

NIVEL 7: ○ ○ △ ✕ △ ✕

NIVEL 8: □ □ ✕ △ □ □

NIVEL 9: △ ✕ ✕ △ ○ △

NIVEL 10: ✕ △ □ ○ △ ✕

NIVEL 11: ○ □ ✕ ✕ □ ✕

NIVEL 12: ✕ △ ✕ □ ○ ✕

NIVEL 13: ✕ ✕ ○ △ ○ △

Club Otakus de Terrassa

Chronicles of the Sword

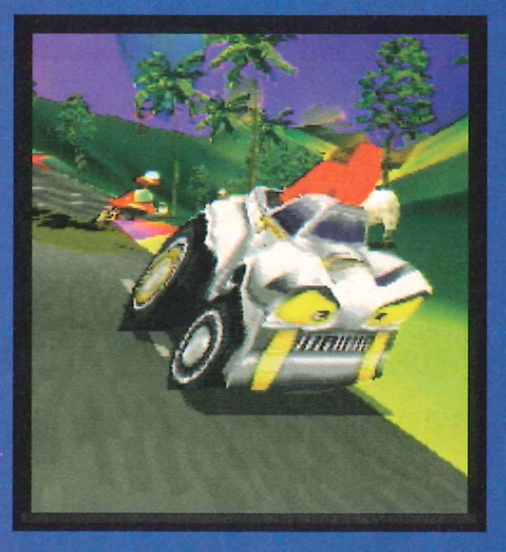
A petición de Manuel Ruano de Córdoba, explicamos cómo llegar al final del juego.

En primer lugar, tendrás que adueñarte de la jarra que está situada debajo de la tabla redonda. Cuando la tengas, deberás ir al herrero y darle coba hasta conseguir un poco de cerveza. La bebida está en los barriles que hay junto al portal de la fragua donde trabaja el herrero, no en los que están la calle. Cuando entres en la herrería, ve directo a los barriles, y cuando el herrero te vea husmeando, él mismo te dirá que se trata de cerveza. Debes llenar la jarra y llevársela como soborno al guarda que vigila los aposentos de Morgana. Así te dejará pasar. En todo caso, sé prudente y haz caso de las advertencias de Merlín.

Debes seguir el juego paso a paso. Si te saltas alguno, jamás llegarás al final.

Te aconsejamos que cuando te enfrentes a tus enemigos, vayas siempre armado como mínimo con la espada y el yelmo. Este último lo puedes conseguir en casa del herrero, a cambio de los rubíes que hay en las cuencas de la calavera.

Para salir del castillo, deberás entregar el pergamino a Morgana, y una vez ella se lo haya dado



a Merlín y Arturo, se te encomendará otra misión. Entonces, podrás salir del castillo, pues el guarda habrá desaparecido.

Otra advertencia: antes de llegar al monasterio deberás superar terribles obstáculos, por eso no dudes en preguntar, siempre que halles en apuros, al herrero y al mozo de cuadras.

Josué Juárez (Terrassa)



Durante el Torneo *Mortal Kombat 3*, muchos de los participantes iban de esta guisa. Era carnaval, claro. El puñetazo de la foto es tan falso como las caretas que llevan estos muchachos.

PC FORMAT

NÚMERO 7 YA A LA VENTA

¡3 CD-ROM DE REGALO!

2 PROGRAMAS COMPLETOS

- Macromedia xRes 2.0 SE y
- AND Route 97 España (versión básica)

1 JUEGO COMPLETO

- PC Rally

1 CD DE UTILIDADES, DEMOS Y SHAREWARE

3 Concursos:

Concurso Disney Interactive
10 paquetes compuestos por 1 CD-ROM Timón y Pumba + el programa Estudio Gráfico 101 Dálmatas

Concurso Redneck Rampage
10 paquetes formados por el juego y una fabulosa prenda promocional

Concurso Guía CD-ROM
10 paquetes compuestos por el programa RoadBook y el juego WaterWar

AULA DIGITAL
Macromedia xRes 2.0 SE Tutorial de manipulación de imágenes

JUEGOS
MDK, Flying Corps, POD, Quake Mission Pack 1

NAVEGACIÓN
La nueva revolución en Internet se llama PUSH

Nueva sección CD-ROM
- Noticias y novedades multimedia
- Análisis de los CD-ROM más novedosos
- Completa Guía de compras



¡LA REVISTA DE ENTRETENIMIENTO PC MÁS VENDIDA DEL MUNDO!

Cartas



Ensañarse con los rivales

P1 ¿Qué pasa con *Aeon Flux*, de Viacom? Hace casi un año que se anunció su lanzamiento de forma oficial.

P2 ¿Por qué no dejáis ya de criticar a la Sega Saturn y a la Nintendo 64? Por favor, un poco de seriedad, dedicaros a hacer la mejor revista sobre PlayStation, en lugar de estar siempre intentando demostrar que la consola gris es mejor que cualquier otra.

P3 ¿Habrá alguna vez una versión para PlayStation del asombroso juego de «vida artificial» para PC *Creatures*, de Millenium?

María García
(Albacete)

R1 Todavía no tenemos noticias de *Aeon Flux*, pero haremos las indagaciones oportunas y ya te diremos algo.

R2 Es para divertirnos un rato, y tampoco lo hacemos tan a menudo, pero como parece que a algunos os molesta bastante, intentaremos reprimirnos.

R3 No. Parece ser que, por problemas de espacio en la memoria, no funcionaría del todo bien para PlayStation.

Hazles tus sugerencias

P1 He oído decir que *X-Files* es un juego de videoclips de apuntar y hacer clic. Creo que si algún juego está pidiendo a gritos continuar con el estilo de *Resident Evil*, se trata de éste.

P2 Hace un par de años compré un video japonés de promoción de juegos para PlayStation donde aparecía el juego de rol *Kowloon's Gate*, un ambicioso título de Sony Music Japón. ¿Se sabe algo de él?

P3 ¿Tenéis planeado ofrecer alguna demo de *Final Fantasy VII*?

P4 ¿Podríais sugerir a Gremlin, Eidos o cualquier otro fabricante que tenga un juego de fútbol en 3-D digno en su haber que desarrolle alguna cosa del estilo de *Sensible World of Soccer* (*SWOS*)?

P5 Por último, pienso que *Tekken* es lo mejor que se ha inventado desde el agua caliente, pero debo admitir que me intriga *Street Fighter Ex*. Ya sé que los luchadores están hechos con polígonos, pero, ¿tendrán lugar los combates en un *ring*, como en *Tekken*, o por el contrario se podrá arrinconar al oponente al final de la pantalla?

Un lector fiel
(Palma de Mallorca)

R1 Todavía no tenemos noticias fiables al respecto. Lo único que podemos asegurar es que la versión para PC aparecerá mucho antes que la de PlayStation.

R2 De momento, no parece que *Kowloon's Gate* vaya a ser editado en España, aunque lo hará muy pronto en Japón.

R3 Manténte a la expectativa. Es todo lo que podemos decir por ahora.

R4 Nosotros no podemos hacerlo, pero tú no te cortes y llámalos.

R5 Según fuentes que no están en la inopia, el juego se desarrollará en el *ring*.

Mirando la peseta

P1 Tengo dos mandos estándares para mi PlayStation. Si comprara un sistema de joypad sin cable por infrarrojos, ¿podría acceder al sistema de cuatro jugadores para juegos compatibles con el Multi-Tap, y ahorrarme así 5.500 pesetas por cada Multi-Tap?

P2 Me he dado cuenta de que algunos juegos nuevos, *Jet Rider, Cool Boarders* y otros, se venden a 6.190 pesetas, cuando muchas veces su precio oscila entre las 7.000 y las 8.000 pesetas. Supongo que se debe a la inminente llegada de la N64. ¿Significa esto que todas las novedades que aparezcan a partir de ahora serán más baratas?

P3 ¿*Jet Rider* es un buen juego o tan sólo una burda parodia de *Wave Racer*, de N64?

P4 ¿Cuándo se darán cuenta los fabricantes de que la gente prefiere los juegos de carreras con pantalla partida?

Eduardo Domínguez
(Granada)

R1 No. Los mandos por infrarrojos necesitan sensores de infrarrojos. ¿Y dónde se instalan los sensores? Exacto, en los puertos del joypad.

R2 No tenemos constancia de que las compañías editoras vayan a adoptar una política de precios reducidos explícita en el futuro inmediato, aunque sí es observable una cierta tendencia a la baja en los precios de los nuevos lanzamientos. De momento, Sony es la que parece más comprometida a sacar títulos estrella al precio más accesible. ¿No os parece que 6.990 pesetas es una suma razonable a cambio de ejemplares de la talla de *Porsche Challenge* y *Total NBA '97*?

R3 Es un juego diferente. Y si le pusimos un siete en *PSM 4* no puede ser una parodia.

R4 Ya lo han hecho. Prueba con *Porsche Challenge*.



Se rumorea que el juego *X-Files* será una serie de videoclips de apuntar y hacer clic, pero no hay nada seguro por ahora.

Sigue a la espera

P1 ¿Se avecina el lanzamiento de *Duke Nukem*?

P2 ¿Saldrá a la venta algún día *Terminator Future Shock*?

Jordi Muntaner
(Lleida)

R1 Tendrás que esperar un poco. La versión para Saturn aparecerá primero —es posible que salga a la venta durante el mes de agosto—, pero la de PlayStation es más que probable que no llegue hasta finales de año.

R2 No sabemos nada al respecto, pero ya nos gustaría, porque la versión para PC era fabulosa.

Adicción al vértigo

P Hace siete años tenía un Amiga 500 y el juego *F-19 Stealth Fighter*. ¡Qué maravilla! ¡Qué sensaciones experimentabas cuando disparabas a otro avión con viento lateral azotándote sin piedad, mientras volabas a dos veces la velocidad del sonido! ¿Podría encontrar o comprar otros juegos de este estilo igual de buenos? ¿Qué me decís de *Top Gun*?

Esteban Sánchez
(Soria)

R Es muy complicado desarrollar un simulador de vuelo de estas características para consola, *Raging Skies* está bien, y *Top Gun* es una bomba, pero no tenemos noticias de que vaya a aparecer nada nuevo. Una lástima.

Peticiones desde los trópicos

P ¿Hay algún nivel extra escondido en *Destruction Derby 2*? En el menú del CD aparecen cuatro carreras extra. Si es así, ¿cómo puedo acceder a ellas?

Arturo González
(Tenerife)

R No solemos dar consejos en esta sección, sin que sirva de precedente, te diremos que si introduces la clave MACSrPOO podrás disfrutar de todas las carreras. Si te hacemos este favor es porque nos ha gustado recibir una carta de Tenerife.

PlayStation

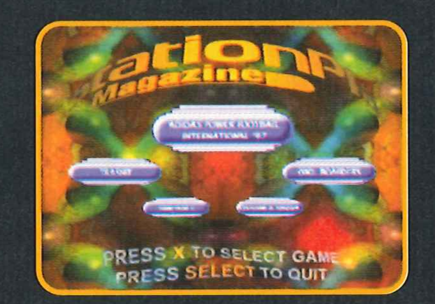
¡NO TE CORTES!

Ha llegado el momento. Envíanos todas esas consultas e interrogantes sin respuesta que has ido archivando en tu insconciente a lo largo de tu vida. Para ello sólo tienes que dirigirnos una carta a:

Cartas
PlayStation
Ediciones Zinco
Aragón 182, 9.º A
08011 Barcelona

En el CD

Con este disco podrás hacer montones de cosas interesantes: jugar un partido de fútbol del más alto nivel, comandar escuadrones pendencieros en el planeta más escondido de la galaxia, aniquilar robots, pasearte repartiendo martillazos... ¿Quién da más?



Adidas Power Soccer International '97





En realidad, no es más que una versión actualizada del original. No lo compres si ya tienes el primero.

■ EDITOR	Sony
■ GÉNERO	Juego de fútbol
■ PROGRAMA	Demo jugable

«*Musho* juego, *musho* juego, eh, eh. *Musho* juego *musho* juego, eh, eh!». Las multitudes enfervorizadas deberían corear esta tonada para recibir como es debido a uno de nuestros juegos de fútbol preferidos. Renovado y mejorado para su reestreno en 1997, *Adidas Power Soccer International '97* es de verdad lo que promete: el *Adidas Power Soccer* con equipos internacionales.

En esta emocionante demo de dos minutos eres el equipo galo en un encuentro Francia-Inglaterra. Es un juego muy divertido: no podrás evitar una sonrisa burlona cuando derribes con desvergüenza a Shearer al borde del área; te reirás entre dientes cuando saltes más alto que el enorme Tony Adams en el centro de la defensa inglesa, y te desgañitarás a carcajadas al batir a Seaman desde 25 metros.

No es necesario entrar en detalles sobre las excelencias del juego. Basta decir que lo tiene todo: es fácil de controlar, sencillo de aprender y muy emocionante. Échale un vistazo y engánchate para siempre.

■ Controles

Salto – Utilízalo para esquivar las entradas cuando estés en posesión del balón.

Disparo – Pruébalo desde cualquier distancia.

Pase corto – Lanza la pelota en la dirección de tus pasos.

Pase largo/Entrada – Cuando tengas el balón, podrás hacer un pase largo. Si no estás en posesión de él, harás una entrada espectacular al rival más cercano.

■ Información adicional

Encontrarás más información acerca de *Adidas Power Soccer International '97* en el PlayTest de la página 49.





[1] Debido a que el juego ha sido desarrollado por el departamento francés de Psygnosis, la demo es un Francia-Inglaterra. [2] Prueba los trucos de disparo. Son excelentes, en especial las entradas sucias. [3] Una ocasión única para lucirte.

Command & Conquer

- EDITOR Virgin
- GÉNERO Juego de guerra en tiempo real
- PROGRAMA Demo jugable

¡No te preocupes! Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te *cuelgan*, haz *reset* y cárgalos de nuevo.

¡Uf!, estarás un buen rato con esto. A menos que hayas jugado antes con *Command & Conquer*, vas a tener que hacer esforzarte un poco y tener mucha paciencia con esta demo. Los primeros intentos resultarán fallidos, de eso no te quepa la menor duda.

Cuando empieza la misión tienes a tu disposición algunos soldados, tres vehículos de combate y un hangar móvil de construcción. Si eres novato en el juego sigue nuestros consejos:

Sin pulsar ningún otro botón, utiliza las teclas de dirección para mover el cursor sobre el hangar (esa cosa grande y borrosa situada en la parte inferior de la pantalla). Tienes que pulsar la tecla X dos veces, la primera para seleccionarlo (tras lo cual aparecerá una pequeña barra que te informa de los puntos acumulados por daños) y la siguiente para que se convierta en un hangar de construcción (cuando lo tengas en pantalla entenderás a qué nos referimos). En ensayos posteriores, y con la práctica, puede que desees variar ligeramente su ubicación, pero eso va a gustos. Ahora que ya tienes tu propio hangar, pulsa el círculo para poder ver la barra lateral que muestra lo que se puede construir. Con los botones izquierdo y derecho, selecciona tu refinería preferida y entonces pulsa X. Bajo su icono aparecerá una barra que se irá llenado en función de los avances en la construcción. Pulsa de nuevo el círculo para deshacerte de la barra lateral.



Ahora es el momento de seleccionar las tropas. Hazlo llevando el cursor a una posición que esté por encima y a la izquierda de tus unidades. Mantén pulsada X y mueve el cursor hasta una zona inferior y a la izquierda de todas tus unidades. Aparecerá un recuadro exterior, momento en que debes soltar la X y entonces todas las unidades mostrarán sus barras de desperfectos. Con esto te aseguras de que se han seleccionado. Mueve ahora el cursor hacia la izquierda y pulsa X: todas tus unidades se moverán en esa dirección. Sigue desplazándolas en esa dirección hasta que descubras un terreno con vegetación. Se trata del Tiberium, tu refinería lo hará explotar, transformándolo en dinero para que puedas construir más cosas.

Es posible que tus tropas se topen con algunos enemigos por el camino (los soldados de blanco). Si mueves el cursor sobre ellos, se convierten en objetivos, pulsa X y tus tropas les harán frente.

Tras localizar el Tiberium, lleva tus tropas de regreso al hangar. Mientras lo haces, una voz te anunciará que la refinería ya está a punto. Pulsa el círculo para abrir la barra lateral, selecciona la refinería y vuelve a pulsarlo. Ahora aparecerá una plantilla. Colócala a la derecha del hangar y pulsa X para edificarla. Una vez terminada la construcción, la refinería aparecerá junto a un pequeño vehículo de recogida. Este último probablemente partirá hacia el Tiberium de forma automática. Si no lo hiciera, selecciónalo colocando el cursor sobre él y pulsando X; mueve entonces el cursor sobre el Tiberium y vuelve a pulsar X.

El corresponsal de guerra que enviamos a explorar esta demo tuvo que jugar muchas veces para poder completarla.



Ahora que la refinería está en marcha, puedes hacer otras cosas. El centro de comunicaciones aumentará tu campo de visión, de modo que tendrás una mejor perspectiva del campo de batalla. El cuartel alojará más tropas (una vez construido el cuartel, aparecerá una segunda fila en la ventana de la barra lateral que te pondrá en situación de poder seleccionar distintas unidades del grupo para la construcción). Con una segunda refinería tienes la oportunidad de aumentar la producción e ingresar más dinero (hay otro campo Tiberium situado encima y a la derecha del patio de construcción). Con los silos podrás conseguir más dinero, ya que podrás almacenar las reservas.

A continuación, todo se reduce a crear el mayor número posible de tropas y a explorar el campo de batalla destruyendo unidades enemigas siempre que sea posible. Cuando empieza el juego y seleccionas las tropas, puedes señalar sólo una parte de los efectivos. Así, puedes dividirlas y dejar algunas como defensa mientras las demás exploran.

Controles

- (Triángulo) **Alternancia de cursores** – Los cursores pueden ser de tres tipos: el ordinario, que se utiliza para seleccionar cosas; uno de reparación, que recompondrá cualquier elemento seleccionado; y uno de cierre, que te permitirá eliminar cualquier construcción y convertirla en dinero.
- (Círculo) **Entrar/salir de la barra lateral**
- (Cuadrado) **Cancelar acción**
- (X) **Seleccionar**
- R1 **Acelerar el cursor**
- R2 **Dispersar** – Provoca la dispersión del grupo seleccionado.
- R1 + R2 **Vigilar**

Características adicionales

Command & Conquer nos mereció un 9 sobre 10 y obtuvo el codiciado StarPlayer en el número 3 de *PSM*.





C&C, como se lo conoce en el mundo de los juegos, es uno de los simuladores de guerra más populares. Sigue los pasos del gran *Cannon Fodder* de Amiga. Esperamos que estéis de acuerdo con nosotros en que es una de las mejores demos de portada que hemos editado.

Trash-It

■ EDITOR — New Software Center
■ GÉNERO — Aventura/rompecabezas
■ PROGRAMA — Demo jugable

En *Trash-It*, el diabólico Dr. Moonbeam planea convertir el universo en un terrón de azúcar para su té, poniendo en peligro el milagro de la vida. O eso parece. ¿Tu papel? Reunir tantos Timmies —la forma de vida autóctona del planeta— como te sea posible, para así frustrar el demoníaco plan del Dr. Moonbeam de convertir el universo en un cubo de sacarosa cristalizada inerte.

En la sección Quest debes guiar a Jack a través del nivel, eliminando todo lo que se mueva, aspirando cuanto puedas, y recogiendo tantos escombros como veas. Atrapa tantos Timmies como puedas. Conseguirás dos puntos por cada Timmy aplastado y uno por Timmy vivo. ¿Podrás conseguir la puntuación máxima? ¡Nosotros lo hicimos!

En la sección Battle debes persuadir a tus amigos para que te acompañen hasta la campana. El primero que llega a la campana gana. Y fin de la historia. Puedes chocar con otros Jacks, recoger otros Jacks, e incluso atacar, cómo no, a otros Jacks.

En la sección Arcade debes ayudar a los demás a que superen el nivel y alcancen la campana. Sólo conseguirás completar el nivel si trabajas en equipo.

¿Va todo el juego de martillazos? Ésa es la clave: golpear bloques y resolver rompecabezas.



■ Controles

Saca tu martillo y lo guarda

Construcciones de pacotilla



Cuando nuestro corresponsal visitó al equipo de Rage Software, se quedó muy impresionado con los cortes prerrenderizados.

Golpear a Timmies y monstruos

Saltar – No puedes hacerlo empuñando tu martillo.

Patada

Coger objetos y arrojarlos

Empujar objetos

Aspirar

Robotron X

■ EDITOR — New Software Center
■ GÉNERO — *Shoot 'em up*
■ PROGRAMA — Demo jugable

Tras esa pesadilla logística que es *Command & Conquer*, *Robotron X* será un alivio para todos los que prefiráis ir por ahí dispensando balazos con gran frenesí en lugar de desarrollar los bíceps de vuestras neuronas. *Robotron X*, una versión revisada del clásico juego de disparos arcade del mismo nombre, es probablemente una de las experiencias más adrenalíticas que te puede proporcionar la PlayStation. Pero no te quedes sólo con las ganas, ¡pruébalo!

■ Controles

D-pad Movimiento

Disparar arriba

Disparar a la derecha

Disparar abajo

Disparar a la izquierda



Alguien tenía que decirlo... Éste es uno de los discos más variados que has tenido en tus manos. *Robotron X* es una suculenta rebanada de acción furiosa y destructiva. Lo cierto es que una sobredosis de tiros puede llegar a ser indigesta. Esto no es «*nouvelle cuisine*».

Cool Boarders

■ EDITOR — Sony
■ GÉNERO — Juego de deportes de invierno
■ PROGRAMA — Demo no jugable

Descender una montaña a velocidades vertiginosas montado en un pedazo de madera, puede parecerte una barbaridad en la vida real. Sin embargo, con la PlayStation podrás saltar, estrellarte contra la montaña y practicar las acrobacias más extravagantes, sin miedo a torcerte otra cosa que no sea el pulgar. Esta demo de *Cool Boarders* te mostrará todas las posibilidades que ofrece este programa en las manos de un experto. Sorpréndete con las asombrosas acrobacias y recréate repitiéndolo una y otra vez.

■ Información adicional

Cool Boarders obtuvo un impresionante 6 sobre 10 en la valoración *PSM*. En nuestro veredicto consideramos que «deberían haber dedicado más tiempo a su concepción y desarrollo».

1 

2 

[1] El *snowboard* está de moda. Elige el color de chaqueta que desees. [2] Una perspectiva algo forzada.



***Cool Boarders* sabe cómo moverse entre los grandes. Si no lo crees, examina este vídeo.**



SEÑOR TAKAZUKA

El señor Takazuka, jefe del equipo responsable del desarrollo de *ISS Pro*, sacrificó sus vacaciones navideñas para que el juego cayera en tus manos lo antes posible. Aunque es hombre de pocas palabras, tiene mucho que decir sobre su adorado juego de fútbol. En cambio, con otros productos de Konami se muestra mucho más reservado. Lleva una pegatina de fútbol en el coche y le gusta la pesca...



Parece ser que *ISS Pro* posee todo el potencial necesario para convertirse en el mejor juego PlayStation de todos los tiempos. ¿Crees que será un éxito de ventas?

No sería de extrañar que un juego al que muchos ya consideran «mejor título para PlayStation», se convierta en uno de los más vendidos de su género en el mercado europeo.

¿Cuánto tiempo os ha ocupado el desarrollo de *ISS Pro*?

ISS Pro es, en esencia, una versión mejorada de *Winning Eleven*. Hemos trabajado en él apenas tres meses, aunque ya nos habíamos empleado a fondo en *Winning Eleven* los nueve meses anteriores. Tuvimos que renunciar a las vacaciones que debíamos disfrutar en Navidad y Año Nuevo para poder terminarlo a tiempo

¿Os inspirasteis en algún otro juego de fútbol para su diseño?

Virtua Striker, de Sega, *V Goal '97* y la serie *ISS* de Konami fueron las fuentes de inspiración que resultan ser más importantes.

¿Cómo os las arreglasteis para hacer que los jugadores se movieran de forma tan realista en el terreno de juego, por ejemplo cuando se desmarcan para hacer un pase?

Hemos mejorado la inteligencia artificial de una manera sorprendente. Como sabrás, en *Winning Eleven* un jugador no puede lanzarse a por un balón dirigido a otro jugador. Está claro que en *ISS Pro* no nos hemos limitado a hacer una simple conversión.

> «Creo que, a partir de ahora, la gente va a ser más exigente con la calidad en los juegos. Un buen juego se venderá y un mal juego no. Así de sencillo.»

¿Cuáles son las prioridades en el desarrollo de un juego de fútbol? ¿Prima la inteligencia artificial, seguida de los gráficos y el sonido, o se consideran otros criterios?

Lo más importante son los gráficos. Luego nos concentramos en el control del juego, en los movimientos de los jugadores, en la inteligencia artificial y, por último, en el sonido.

¿Os llegaron muchas sugerencias desde Gran Bretaña?

La verdad es que sí. Nos faltan palabras de agradecimiento para nuestra oficina en Gran Bretaña por su inestimable ayuda durante el desarrollo de *ISS Pro*. Como esa etapa nos ocupó sólo tres meses, no pudimos incluir todas las sugerencias que habíamos recibido, pero las tendremos en cuenta para el futuro.

¿Ves partidos de fútbol o juegas de vez en cuando? ¿Lo haces por placer o con fines «científicos»?

Antes solía jugar, pero lo he dejado. Ahora disfruto mucho más yendo a pescar los fines de semana, aunque sigo siendo un gran aficionado a este deporte. Siempre que puedo voy al estadio a ver los partidos de la liga japonesa para pasar un buen rato. Además, llevo una pegatina de mi equipo favorito en el coche. Así que ya ves, el fútbol todavía me apasiona.

¿Me podrías decir con exactitud en qué se diferencian *Winning Eleven* y *ISS Pro*?

Gráficamente son bastante parecidos, pero la cosa cambia cuando llega la hora de jugar. En este sentido, *Winning Eleven* y *ISS Pro* tienen muy poco en común. Identificamos cuáles eran las peores partes de *Winning Eleven* y las modificamos para *ISS Pro*. Como hemos hecho cientos de revisiones, ni yo mismo sé cuántos cambios se han llevado a cabo. Hemos trabajado sobre todo en el control del juego y en la inteligencia artificial.

¿Qué otros juegos estáis desarrollando para Konami en este momento? ¿Cuáles son vuestras expectativas al respecto?

Todavía no puedo decirte nada. Pero espera y verás, porque van a ser grandes éxitos.

¿Qué opinas del panorama de PlayStation en la actualidad? ¿Hay alguna tendencia en auge que encuentres sugerente? ¿O que te disguste?

En Japón creemos que Sony está teniendo un éxito apabullante, mucho mayor de lo que habíamos previsto. Aquí hay una verdadera «PlayStationmanía». No obstante, creo que, a partir de ahora, la gente va a ser más exigente con la calidad en los juegos. Un buen juego se venderá y un mal juego no. Así de sencillo.

¿Cuáles son tus juegos favoritos en este momento?

Ridge Racer y *PaRappa the Rapper*.

¿Y qué otros juegos de PlayStation estás deseando que aparezcan?

Bushido Blade, de SquareSoft.

¿Has sido siempre un aficionado a los videojuegos?

Sí, empecé a jugar en 1980, cuando tenía unos diez años. Creo que *Space Invaders* fue mi primer juego.

¿Tienes algo que añadir?

Que disfrutes con *ISS Pro*.







Game Over

Exhumed

Smash Court Tennis

Life Force Tenka

Spider

Excalibur 2555 AD

¿El mejor juego de fútbol de la historia?

No te pierdas nuestro análisis de ISS Pro

También examinaremos...

- *Porsche Challenge*
- *Samurai Showdown III*
- *Little Big Adventure*
- *Hexen*
- *Spider*
- *Battle Stations*
- *Rebel Assault 2*
- Y muchos más

Exhumed, el juego en la portada de este mes, estará presente en el CD del próximo número. Además, a petición de las masas, incluiremos una demo jugable de *Smash Court Tennis*, un título brillante que cada día nos parece mejor. Y no olvidemos las demos jugables de *Life Force Tenka* y *Spider*. Para redondear, introduciremos una demo de *Excalibur 2555 AD*. Vaya cinco, ¿no crees?

PlayStation Magazine

En el CD



OPTACON

Tu eres su única Esperanza

La Ciudad de los Niños Perdidos



En la Ciudad de los Niños Perdidos, tu eres su única esperanza. De la mano de Miette, tienes que encontrar tu libertad y la de los Niños Perdidos. Tendrás que escapar de las Siamesas, luchar contra los Cíclopes y huir del cruel destino que te prepara el Doctor Krank. No te pierdas...









NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS



TM


KONAMI XXL SPORTS SERIES
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™
Vive toda la emoción del deporte rey
El último grito en simuladores de fútbol
PlayStation
PAL
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™
KONAMI
KONAMI XXL SPORTS SERIES
PlayStation™
KONAMI
Orense, 34-9°
28020 Madrid
Tel: 556 28 02
Fax: 556 28 35